

# GÉNÉRATION 4

AMIGA · ATARI ST · CONSOLES · COMPATIBLES PC

## TESTS:

CADAVER, MIDNIGHT RESISTANCE, NEUROMANCER, PRINCE OF PERSIA, WELLTRIS, SHADOW OF THE BEAST 2

## PREVIEWS:

RICK DANGEROUS 2, POWERMONGER, SECRET OF THE MONKEY ISLAND, INDIANAPOLIS 500, DAYS OF THUNDER, SILENT SERVICE 2



Mensuel - Septembre 87

M 4681 - 25 - 25.00 F.R.D.



**DICK TRACY CONTRE ROBOCOP 2:  
TOUT SUR LES FILMS ET LES JEUX**

NOUVELLES MACHINES: LA SEGA MEGADRIVE ET L'AMSTRAD GX 4000



# GREMLINS 2

THE NEW BATCH



elite

WARNER BROS. INC. TM. ALL RIGHTS RESERVED.

## EDITO

Ce mois-ci, vous aurez la chance de pouvoir acheter 3 Génération 4 différents! Tout d'abord, ce numéro, mais il semble que vous l'ayez déjà fait. Ensuite, notre premier Hors-Série, Spécial Posters, en vente jusqu'à la troisième semaine de septembre. Pour ceux qui ne le posséderaient pas encore (y en a-t-il?), je rappelle qu'il contient les posters grand format de Dick Tracy, Disney Animation Studio, Flight Of The Intruder, Secret Of The Silver Blades, Bad Blood, Ultima VI, F19 Stealth Fighter & Cycles, ce qu'il ne faut surtout pas rater!

Enfin, aux environs de la troisième semaine de septembre, vous trouverez en vente dans l'ensemble du système solaire notre GUIDE DES CONSOLES 1990. Ce numéro Hors-Série, véritable guide d'achat de Noël, comporte les tests de toutes les consoles de l'année (et de celles à venir), des tableaux comparatifs, des tonnes de trucs et astuces, et surtout toute l'actualité PC Engine et Lynx, tous les jeux Game-Boy et Megadrive testés.

Du coup, Génération 4 ne proposera désormais plus que les tests des nouvelles machines, et les jeux seront testés dans des hors-séries que nous ferons régulièrement, si vous êtes nombreux à acheter ce premier numéro. Vous voyez ce qu'il vous reste à faire...

Le mois prochain, toutes les nouveautés du premier CES de Londres, mais aussi un grand dossier sur... vous verrez bien!

Directeur de la Publication: Godfrey Gaudcel.  
 Rédacteur: Stéphane Louchard.  
 Chef d'at du Rédacteur: Frank Ledoux.  
 Chefs de rubrique: Sophie Dumes, Mic Dax,  
 Philippe Querleux  
 Secrétaire de Rédaction: François Germain  
 Rédacteurs: Jean Delisle, Betty et Robert  
 Frensch, Tristan Leblond, Didier Leli, Laurent  
 Katz, Carsten Borgmeier (Allemagne).  
 Maquettiste & Photographie: Michel Lhoplaux.  
 Photographes: Digiclip (Lille), Chromozone  
 (Montpellier), ZAGS (Tours), SCM (Neuilly-Seine),  
 GYA (Paris), STTG (Courbevoie)  
 Impression: Syme (Toucy)  
 3615 GEN4: Mic Dax, Wessl, STJC.  
 Secrétariat et abonnements: Nicole Gilbert.  
 Publicité: Antoine Hermet, Alexandre Guillard.  
 Total: 30 personnes, dont 5 de sexe féminin et 5  
 blonds. Aucun Italien en vue.  
 Génération 4 est édité par Pressimage, SARL au  
 capital de 2000 francs, Dépot légal 3ème  
 trimestre 1990. Toute reproduction de textes ou  
 de documents, même partielle est interdite.  
 L'envoi de lettres implique l'acceptation par  
 l'auteur de leur libre publication. Aucun document  
 ne sera retourné.  
 Membre inscrit OJD.  
 Commission  
 Paritaire: 07731  
 ISSN: 0967-870X



## SOMMAIRE

TESTS	8 à 53
ARCADE/RICTION	8 à 29
SPORT	30
SIMULATION	32
ADVENTURE	34 à 45
REFLEXION	46 à 53
NEWS	54-57
LES PREVIEWS	58 et 94 à 124
LE RHODIENNE MALADE	64 à 65
LA SEGA MEGADRIVE	70-71
LA GX 4000 D'ANSTRAD	72
LES COMPAGNIES ETRANGERES	76 à 88
LES COMPAGNIES FRANCAISES	82 à 85
ENTRETIEN AVEC SIERRA ON LINE	86 à 92
BOSSIER BOBACOP	132 à 145
BOSSIER DECK TRACY	146 à 153
OXYGEN	154 à 177
LES F.A.	178



# SIGNES DU

[illegible][illegible]

Donc, toute guerre est une faute !



Le lit d'acorde d'un éponge et d'acorde  
vous entraîne sur 5 niveaux tous plus  
craquants et passionnants les uns que les  
autres. Six caractéristiques de jeu  
innovatrices vous font une gamme de  
volants si différents comme une course de  
volant d'une vitesse de sport ou des combats  
sans merci.



**DISPONIBLE SUR  
AMSTRAD  
ATARI ST - AMIGA**

2400 TEL. 504-384-4677 • 2718 CHATEAUNEUF  
DE LA GLACIERE TEL. (504) 459-6770



Un **EVENEMENT**  
dans le domaine

# du JEU

pour **RIRE** en jouant,  
pour **DECOUVRIR** en jouant,  
pour **STENRICHER** en jouant,  
pour le plaisir de **JOUER**,  
pour jouer **D'UN RIEN**,  
pour jouer **DE TOUT**.

Ne ratez pas un seul exemplaire,  
souscrivez un abonnement  
"PREMIERE HEURE"  
au nouveau magazine **JOUER**,  
soit 6 numéros pour le prix de 5,  
et recevez un exemplaire de  
**COLLECTION**  
le numéro 1 de **JOUER**,  
imprimé en **LETTRES D'OR**,  
dès sa sortie, le 25 octobre 1990.



au choix, et de manière  
facultative

4 suppléments spécialisés  
disponibles uniquement par  
abonnement

Jeux mathématiques **O**  
Scrabble **O**  
Echecs **O**  
Bridge **O**

6 numéros pour le prix de 3  
(50 FF au lieu de 102 FF)

Je choisis l'abonnement à Jouer **O**  
Je choisis l'abonnement à Jouer  
+ 1 ou plusieurs suppléments  
(cocher le ou les suppléments  
souhaités **O**)

Je joins un chèque ou CCP de  
130 FF augmenté de 50 FF par  
supplément choisi à JOUER: 210 RUS  
ou fg ST- Martin 75010 PARIS

## INDEX DES TESTS

ARCADIE/ACTION:	S.F	S.F	S.L	F.L	D.L	Page
Fire & Forget 2 (PC)			4	4	3	28
Future Basketball (AM)			4	4		20
The Lost Patrol (A)			4	4		22
Midnight Resistance (AM)	3	4	4	4		12
Prince Of Persia (PC)			5	5	4	26
Satan (PC/ST)	4	4	2	3		24
Shadow Of The Beast 2 (AM)			5	5		5
Wings Of The Warrior (AM/ST)			4	3		16
Wings Of Fury (AM/PC)	3		2	3		10
SPORT:						
Jack Nicklaus... (PC)				4	4	30
SIMULATION:						
Flight Of The Intruder (PC)				4	3	32
ADVENTURE:						
USS Jane Seymour (ST)				3	3	34
Cadaver (ST)			3	5	5	44
Corporation (AM)				5	5	42
Neuromancer (AM)				5	5	38
Search For The King (PC)			3	2		36
REFLEXION:						
Ballade (ST)						50
Whirlwind (PC)		3		5	5	52
RA (AM)				5	5	48
BARÈRE	TESTEURS					
0- Mineble	J.O.: Jean Delaita					
1- Mauvaise	D.F.: Betty Franchi					
2- Moyen	A.F.: Robert Franchi					
3- Sympa	F.L.: Frank Ladoire					
4- Bon	O.L.: Ollier Latil					
5- Génial	S.L.: Stéphane Lavoisier					
	P.O.: Philippe Quarles					

### DERNIERE MINUTE

Arrivés en fin de besogne, nous avons fait des efforts  
incroyables pour réunir à vous montrer les deux derniers jeux  
d'arcade de chez Midwestern. Dans le premier vous dirigé les  
sorts de l'armée bouillonnée et le jeu est basé sur le principe de  
Q-Heat. Dans le second, votre personnage se nomme Jean-Paul  
et il doit aller à la police, en fait après une nuit, et doit  
accomplir sa mission sur deux niveaux pleins de pièges.



Micro  
Style

## LA COMPETITION EST TERMINEE, VOICI LE VAINQUEUR

Andreas Brehme est la vedette de la Coupe du Monde, en juillet 1990.  
MicroStyle va présenter le vainqueur, en automne 1990.



Italia 90, Italie 1990, Coupe du Monde de Football 1990. Une  
année mémorable. Le plus grand jeu au monde, sur votre petit  
écran pendant un mois. Maintenant il est temps de sortir de la  
foule et de se précipiter sur le terrain - où a lieu l'action réelle.



Emparez-vous de la balle, pendant votre première mi-temps et faites une passe parfaite loin à  
l'arrière. Alors qu'il passe la balle à l'arrière vous courez jusqu'au milieu du terrain, hurlant de  
renvoyer la balle. La balle traverse, bien haut au-dessus de la défense, tandis que vous vous  
dégourdiez les jambes jusqu'à la limite de leurs possibilités. Un bond et vous avez fait voler la  
balle avec votre pied alors que le goal surgit devant vous, faisant siffler la balle en l'envoyant  
vers le coin supérieur...

Le Challenge International de Football est présenté sous l'optique du joueur au niveau du terrain,  
vous fournissant une action rapide en trois dimensions que vous pouvez contrôler à votre guise.

- Jouez en tant que joueur évide de but, milieu  
de terrain ou défenseur à toute épreuve, se  
délèstent des passes des équipes assistées par  
des ordinateurs intelligents.

- Dicter le schéma du jeu, en utilisant à la  
perfection l'équipe et contrôlant les onze  
hommes.

- Faites attention aux mouvements compliqués  
des remises en jeu, corners et coups francs.

- Jouez en finale de la Coupe du Monde ou en  
tant que membre d'un des seize clubs de pointe  
dans le monde entier. Le football International  
est joué comme dans la réalité.

Challenge International de Football, il fera crier  
Gescoigne de joie, excitera Maradona et fera  
s'arracher les cheveux à Huit.

RENTREZ DISPONIBLE POUR VOTRE COMMODORORE AMIGA,  
ATARI ST ET IBM COMPATIBLES DANS TOUS LES BONS

**LE CHALLENGE INTERNATIONAL DE FOOTBALL DE  
MICROSTYLE - UN JEU DE BALLON TOUT A FAIT DIFFERENT!**





## ARCADE / ACTION



L'équipe "Réflexions" a encore frappé. Un an après le programme événementiel Shadow Of The Beast, le suite est disponible pour Amiga. Techniquement, c'est toujours aussi impressionnant avec 3,5 Mo de données dont 1 Mo pour les sons digitalisés à 20 KHz.

Après une incroyable présentation d'environ deux minutes, le jeu débute sur votre personnage, alors que vous devez d'arriver dans la région de Karamoon à la recherche de votre sœur, enlevée par le Mage de la Blème. Ce qui frappe d'emblée par rapport à Beast 1, c'est le scrolling. Si le jeu est toujours en 50 images/seconde les trois scrolling parallèles ont été remplacés par un seul scrolling différentiel multidirectionnel. D'ailleurs, au niveau de la réalisation, ce n'est pas le seul changement : globalement le jeu est tout de même moins soigné (animation, c'est tout de même très beau) avec une action se déroulant parfois sur un seul plan. Par contre, au niveau des musiques (présentes tout au long de l'action), c'est toujours d'excellente qualité même si l'auteur n'est plus David Whittier.

En revanche, le jeu semble avoir gagné en jouabilité. En effet, on ne meurt plus que toutes les trois minutes. Avancez que par rapport aux quelques secondes de Beast 1, c'est un réel progrès. Autre modification, après être tombé dans un piège, vous en connaissez l'existence et serez à même de l'éviter la partie suivante. C'est surtout en ce sens que Beast 2 est plus facile car au niveau des combats, les ennemis sont toujours aussi rapides. Autre point très impressionnant, le jeu a également gagné en profondeur. Il ne s'agit plus de parcourir les niveaux en ayant une seule idée en tête, taper sur tout ce qui bouge, mais de réfléchir un minimum si l'on part de chaque rencontre. Car c'est bien là l'apport essentiel de Beast 2, des dialogues possibles avec tous les personnages rencontrés. Bien évidemment, certains seront plus réceptifs que d'autres à vos tentatives amicales. Dans ce cas, n'hésitez pas à discuter et à poser de nombreuses questions, c'est indispensable pour réussir à parvenir au bout.

Au niveau des options, outre cette possibilité de discuter, votre personnage a la capacité d'emporter quatre objets. Ils sont de plusieurs types : armes, objets réparateurs de vie... En ce qui concerne les flèches d'énigme, une fois collectées, il est possible de les stocker pour les utiliser quand le besoin s'en fera sentir. Pour se les procurer, il suffit de déverrouiller les coffres dissimulés au cours de votre chemin. Autre moyen, l'argent, en effet dans les coffres vous trouverez aussi des pièces d'or, elles pourront vous être très utiles. Elles s'échangeront sans problème contre des armes ou de la nourriture. Elles pourront aussi servir à atteindre certains endroits très difficiles d'accès. Pour utiliser ces objets il suffit d'utiliser les touches de fonction et de cliquer sur le joystick. Ensuite, n'oubliez pas de sélectionner à nouveau votre arme !

Au niveau des remarques, Beast 2 souffre des mêmes problèmes que Beast 1. Premièrement, il est évident que le programme ne reconnaît pas la présence d'un second drive. Ensuite, entre chaque partie il faut toujours attendre de longues secondes avant que le jeu recharge, hachant le rythme de l'action.

Mais dans l'ensemble et même si Beast 2 peut paraître légèrement en deçà de son prédécesseur, le fait d'inclure quelques éléments d'aventure rend le jeu nettement plus jouable. Et les quelques petits défauts évoqués ci-dessus s'effacent très vite après deux ou trois parties. En fait, Shadow Of The Beast 2 s'avère meilleur que l'original, chose assez étonnante pour être soulignée ! Overall on recommande à Beast 37

## SHADOW OF THE BEAST 2



	AM
GRAPHISME	91%
ANIMATION	94%
SON	96%
INTERET	95%



Disponibilité	PACKAGING : 9/10
AM : En vente	DOC : 9/10
PC : Non prévu	PSYGNOSIS
ST : Non prévu	



DONNEZ  
DU PUNCH  
A VOTRE MICRO.

PLUS DE 2 000 LOGICIELS  
TRES PERFORMANTS.

Sur SM1, plus de 24 millions de logiciels parmi les meilleurs du marché. Super-utilitaires, tableurs, langages professionnels, graphismes, climats, word, etc. Et plus, ils sont gratuits, vous ne payez que le prix de la communication sur SM1.

NOUVEAUTÉS ET  
'EXCLUSIFS' DE SM1.

Chaque semaine à l'effluve de SM1, les dernières nouveautés du catalogue et les dernières EXCLUSIFS de SM1, avec collection de cartes roses que vous ne pouvez trouver que sur SM1 !

UN TÉLÉCHARGEMENT  
SUR, RAPIDE, BON MARCHÉ.

Avec Cadeaux, le logiciel de téléchargement de SM1, vous vous connectez sur SM1 et vous choisissez le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes, il est votre et il vous appartient pour toujours, en toute sécurité.

3615

SM1

LE TÉLÉCHARGEMENT HAUTES PERFORMANCES





ARCADE / ACTION

# WINGS OF

# FURY



Ce logiciel vous propose de retourner aux temps de la Seconde Guerre Mondiale, en 1944 plus précisément, et de piloter l'un des plus fameux appareils de chasse de l'US Navy, le F6F Hellcat. Cet avion est capable d'emporter de multiples types d'armes comme des bombes, des roquettes ou des serpents. Tout ceci est plus de ses atouts. Bien évidemment, votre rôle sera d'écraser ses nombreuses menaces!

Après avoir choisi votre grade, vous sélectionner le type d'arme et êtes prêt pour le décollage. Au bout de quelques essais, cette phase du jeu devient vite une formalité. Ensuite il s'agit de manœuvrer le cap sur l'ennemi. Dans le cas d'une B-25, le but est de détruire les bases ennemies, de bombarder le quartier général et enfin d'éliminer tous les survivants au moyen de votre mitrailleuse. Si vous n'effectuez pas cette dernière étape assez vite, ces derniers se retranchent dans un des postes de défense et vous devrez les détruire et le remettre en état de marche. Une fois tout le monde "nettoyé", vous pouvez rentrer vous poser sur le porte-avions. Dans les niveaux supérieurs, en plus des B-25 et de leur occupants, des appareils ennemis et des avions hostiles viennent accroître la difficulté du jeu. Le nombre d'heures de jeu augmentent également. Dans tous les cas, il est possible de mettre les gaz et de monter en candelille. Une vue générale du tableau apparaît alors vous donnant une meilleure vue de l'emplacement des bases, avions et autres ennemis.

La réalisation de Wings of Fury, sans être d'une grande qualité technique, suffit néanmoins à ce jeu dont l'aspect premier est d'être très jouable et donc particulièrement prenant. L'animation du Hellcat est sans reproche et les bruitages font bien réagir. Dans l'ensemble, un jeu sympa de difficulté croissante auquel on succombe facilement.



	AM
GRAPHISME	62%
ANIMATION	76%
SON	73%
INTERET	78%

Disponibilité  
AM : Fin septembre  
PC : Fin septembre  
ST : Fin septembre

PACKAGING : -/10  
DOC : -/10  
BRODERBUND

# DAYS OF Thunder

TM

"JOURS DE THUNDER"

Le jeu du film!



Distributé  
par  
UBI SOFT

MINDSCAPE


Disponible dans les FNAC, les meilleurs points de vente



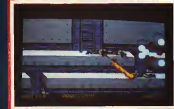
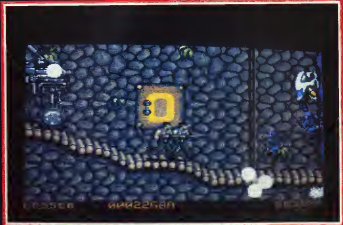


## MIDNIGHT RESISTANCE



 Ce jeu d'arcade, présent depuis quelques mois dans nos salles de jeux vidéo, vient d'être adopté sur micro par Ocean, le spécialiste en la matière.

Vous devez parcourir tout nuévas, affronter les hordes d'ennemis et de chas, pour redécouvrir votre famille kidnappée par un autre mission, agaçante dictateur. Chacun des nuévas possédés d'une des graphiques et des aventures tonitruantes USS V. Les ennemis sont pour la plupart des tonitruants lors d'un fusils, de mitrailleuses et parfois équipé de semer un peu pétards. Lorsque vous face certains ennemis, ils se défilent sur un chef. Vous pouvez en croire que tout va bien, mais c'est un piège. Ils se défilent et all'obéissent. Celle-ci sont de plusieurs types entre divers "nuévas". À triple de ou à balle explosive, mine et éviter de fusils antiaériens, bousculer de protection. Bien équilibrés. En fait, il vaut mieux les économiser pour détruire les chars et aussi machines de guerre au vu



AM

GRAPHISME 79%

ANIMATION **85%**

SON 80%

INTERET **85%**

Disponibilité
AM : Disponible
PC: Non prévu
ST : Septembre

PACKAGING: 7/10  
DOC: 7/10  
OCEAN

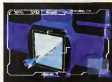


## Un petit interlude dans votre

**MAGNETIC FLY** Amiga/Atari ST En route à partir de septembre

Vous êtes un pilote de chasse du futur — vraiment un satellite glisse à bord de votre vaisseau, le Mega Fly. Votre objectif est de détruire des ordinateurs analogiques du complexe et de découvrir le chasseur spatial secret pour nom de code Nosh.

● Il s'agit de détecter et d'éliminer plus de 50 ordinateurs analogiques, qui ressemblent à TV télévisions et des ordinateurs. Vous attaquez les à l'air de pouce comme et vous vous trouvez face à une tactique. ● Les ordinateurs de terrain, vus et camouflés, à explorer systématiquement plusieurs formes de jeu. ● Séquences d'armes — 3 types de canons laser, missiles et une gamme d'armes très spéciales telles que le choc, le maléfique et le mortier analogique. ● Graphiques avec effet d'ombre.



## passionnante lecture pour vous présenter nos Méga-Hits

**FLUDD** Amiga/Atari ST Déjà paru!

★ **CAVE** Hit ★ **Zax** Hero ★ **Gen** d'or  
★ **ST** Format Gold ★ **CU** Screen Star



Jus à caractères futuristiques sont plus de 50 pages. Il s'agit d'aider Quilly à l'arrivée de la course souterraine et à la maison hors de portée des terribles Psycho Buddies et des Robo-escouades.

● Des objets futuristiques et bizarres, tels que boomerangs, laser-flammeurs, balles et canons spatiaux. ● Des monstres abominables à détruire, allant des Venge à des bulbes avec canons incorporés. ● Systèmes de mots de passe qui évitent de repasser à chaque fois un défilé. ● Quilly peut s'appuyer à presque tout — même un coï. ● Effets sonores de gargouilliers et de cliquetis. ● De nombreuses énigmes à résoudre. ● Cachettes.



**IMPERIUM** Amiga/Atari ST Déjà paru!

Cette simulation d'essai virtuellement la sensation de voler et est un milieu temps époustouflant. Vous pilotez en des 18 régions, tous pourvus de qualités aérodynamiques bien pensées et de forme 3D réelle. Possédez les formations des Miles Argus (35 Navy) ou des ISAF Thunderbirds, ou bien disposez 6 nouvelles courses, avec une représentation plus réelle de terrain et des canons roquet en champ de vision étendue, et en plus un vol de nuit. Laissez le Général Yeager vous guider en personifiant tout le long de l'ATF 2.0, en bénéficiant de ses trucs et de sa grande expérience de pilote grâce à la nouvelle cassette Flying Ingleish pour ENTUTEMENT.

Nous utilisons cette espace pour nous faire offrir de nos lecteurs remarques. Écrivez nous que vous pouvez nous proposer une idée de Fludd chez votre détaillant.

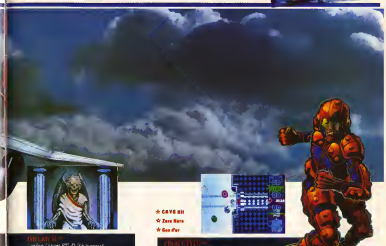
Néanmoins nous aurons plaisir de vous de PowerMonger de building, auteurs de Populous.

Nous pensons que cet CD est parti au Japon. Les propriétaires de FM-Towns peuvent maintenant jouer à Populous, au succès international.

Electronic Arts  
131/49 Shatin Road  
Kowloon, Kowloon 423 975  
Hong Kong  
Tél. 19 44 753 9042  
Fax 19 44 753 4602



★ **Galaxy** Screen Star ★ **The Games Machine**



**IMPERIUM** Amiga/Atari ST Déjà paru!

Nous des l'Empire de la Terre et votre objectif est de mettre en place pendant le prochain millénaire. Ceci peut se réaliser grâce à la manipulation des facteurs économiques, militaires, politiques et diplomatiques. Vous disposez, pour vous assurer de cette tâche, d'une liste de données, y compris des informations géographiques et des rapports de vos subordonnés.

★ **CAVE** Hit  
★ **Zax** Hero  
★ **Gen** d'or

**FLUDD** Amiga/Atari ST Déjà paru!

Une action enthousiasmante et adhésive à plein temps (jouez dans le dernier jeu des sports du futur).

● Scénario écrit-développé rapide, avec graphiques composés de paraboles, vecteurs et biomimétiques. ● Jusqu'à 5 joueurs par jeu et 8 joueurs par équipe. ● 8 niveaux différents, chacun avec des caractéristiques propres. ● Fonctions supplémentaires telles que cepté frappe, buts marqués et ballons perdus.



**ELECTRONIC ARTS**

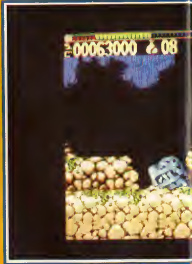




# TORWAK THE WARRIOR



Vous, Torwak le guerrier, après cinq années d'exil, décidez de retourner dans votre patrie. Le seul problème est qu'un néo-marchand a lancé un sort sur celle-ci, engendrant des multitudes de créatures maléfiques. Courageusement, vous vous lancez dans une expédition de purification à travers cinq zones de plus en plus dangereuses. Chacun de ces niveaux possède des graphismes différents, de même pour les ordinateurs rencontrés dont les modes d'attaques varient. Il faut tuer tous ces monstres! Pour ce faire vous avez accès à quatre armes. La hache, que vous possédez en début d'aventure, l'épée, le marteau de guerre et le moustiquaire. Vous allez, en plus, trouver sous certains tochemes des bonus. Certains augmentent seulement votre score, d'autres votre énergie maximum, votre rapidité et votre puissance. Vous pouvez aussi trouver des protections (armure et bouclier) et des poisons magiques qui vous autorisent un certain nombre d'attaques spéciales et dévastatrices. Il faut faire attention, car il existe des passages secrets qui cachent d'importants trésors. Outre de beaux graphismes et une animation de bonne qualité, ce jeu possède aussi une grande jouabilité, ce qui le rend décidément très attractif. Il est dommage que sur ST, l'écran de jeu soit si petit, mais la version Amiga est vraiment super. Un très bon jeu d'arcade!



	AM	ST
GRAPHISME	81%	81%
ANIMATION	84%	84%
SON	76%	66%
INTERET	82%	82%
Disponibilité	AM : Septembre PC (C) : Septembre ST : Septembre	
PACKAGING :	7/10 DOC : 7/10 CORE	



## DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

Jour après jour constituer-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténébres du labyrinthe vous combattrez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin au crépuscule, vous délivrerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000\*.

\* même si vous ne délivrez pas la princesse vous pouvez gagner grâce à une cagnotte.

GAGNEZ UN AMIGA 2000, UNE CONSOLE ATARI LYNX ET DES CENTAINES DE LOGICIELS...



JEU DE RÔLES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D

Pour recevoir le plan du labyrinthe et délivrer le premier la princesse Zelda, renvoyez ce bon : 36 15 ZELDA-SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
 Age \_\_\_\_\_ Adresse \_\_\_\_\_  
 C.P. \_\_\_\_\_











# LOST PATROL



Nous vous présentons il y a un an et ce jeu en preview, dont la sortie fut sans cesse retardée pour des raisons diverses et variées. Il est enfin en vente, et notre patience est récompensée, car au-delà d'un jeu aux graphismes tragiques (4 d'Oct 1989 des meilleurs graphistes), Lost Patrol est également un jeu intéressant.

Le scénario se déroule durant la guerre du Vietnam, alors que vos hommes et vous revêlez d'une importante mission. Votre hélicoptère est descendu et se trouve dans la jungle, très loin du camp américain, en plein milieu des forces Vietcong. Vous allez devoir maintenant rejoindre votre camp, et pour cela, affrontez bien des dangers.

Le jeu se joue principalement sur une longue carte de la région, comportant quelques indications. Le joueur décide de la direction à prendre, et du rythme de marche de l'équipe. Chaque personnage est défini par son moral et sa santé, plus diverses aptitudes particulières. Si jamais le moral tombe à zéro, il sera alors impossible de continuer.

Un personnage dont la santé tombe à zéro meurt! Parmi les membres de l'équipe, vous devez décider d'un leader et d'en avoir plusieurs autres. Les scouts ont la terrible tâche de reconnaître le terrain à l'avance, ce qui leur vaut de tomber dans tous les pièges et de surter sur les mines.

En dehors des mouvements, vous pouvez décider des rations à prendre (attention à bien les économiser), des moments de repos, du temps de sommeil, mais vous pouvez également fouiller la région et même poser des pièges.

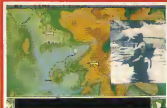
À chaque fois que l'on progresse, le programme illustre l'aventure par une magnifique image de la région, ou encore par des séquences digitales impressionnantes. De temps à autres, divers événements viennent interrompre le jeu et l'on passe alors à une phase différente.

Quand un scout se fait surprendre par un Vietcong, il y a alors combat à main nue, ce qui donne lieu à un petit jeu de combat assez simple. Quand la patrouille se fait tuer dans le feu, il lance l'homme en question, et à l'échouer. Si on sent des munitaires qui finissent l'équipe, il faut alors lancer des grenades, en calculant bien la distance à laquelle on les lance.

Les des combats armés, il faut se cacher derrière un mur en ruine, et se tirer à découvert, plus ou moins, pour tirer sur les ennemis!

Une autre phase consiste à traverser un terrain miné, ce qui s'avère assez complexe! Enfin, il y a la phase d'interrogation où un petit interpellé très simple permet de questionner les paysans vietnamiens pour récupérer des rations, des armes... Attention, certains villages cachent des troupes Vietcong!

Lost Patrol est un jeu appelant par de nombreux côtés les jeux Clowmware, se situant ce qui par le sensé des graphismes. Les jeux sont un peu moins beaux, mais très sympas à jouer, et le logiciel, entièrement en français, est particulièrement précis!



	AM
GRAPHISME	93%
ANIMATION	80%
SON	64%
INTERET	83%

Disponibilité  
AM : Disponible  
PC : Non prévu  
ST : Plus tard!

PACKAGING : 7/10  
DOC : 7/10  
OCEAN



# SATAN



Satan s'est rendu maître de l'Univers en capturant les mages qui gouvernaient sagement la Terre. Le héros de l'histoire, un valeureux guerrier, va tenter de libérer les mages avant qu'ils ne soient exécutés. Mais il faut plus que des muscles d'acier pour vaincre Satan, et c'est pour cela que cette aventure se divise en deux parties indépendantes.

Dans la première, vous devez traverser les Terres de la Magie perdue et récupérer les trois parchemins qui feront de vous un être divin. Cette partie du jeu ressemble beaucoup, dans sa conception, à Black Tiger d'US Gold. Le personnage principal est aussi agile et progresse de plate-forme en plate-forme en s'accrochant à des colonnes suspendues dans le vide. Des bonus permettent d'augmenter la puissance et la rapidité des tirs, et donc de se débarrasser plus facilement des monstres qui hantent les lieux. Le plus dangereux de vos ennemis est Tam Lin, le serpent à plusieurs têtes, car c'est lui qui garde les parchemins. Il faut également surveiller les jauges de temps et d'énergie qui diminuent rapidement, mais là aussi des bonus (le sablier et l'élixir) permettent de regagner le temps et la force perdue.

Une fois la quête réussie, vous voilà devenu un guerrier aux pouvoirs magiques, doté d'un code d'accès pour la seconde partie du jeu.

Là, Satan, dans son infâme méchanceté, adoptera différentes formes pour vous abattre. Mais à chaque fois que vous le toucherez, vous obtiendrez de l'argent pour acheter des pouvoirs très utiles chez le mage Browais: des cartes (oranges?) de télétransport, des scanners pour localiser Satan, des recharges d'énergie et des armes magiques.

Rappelez-vous que pour terminer l'aventure, il faut détruire Satan et sauver au moins un mage. C'est un jeu de longue haleine, dans lequel on progresse régulièrement. Le grand atout de Satan, c'est son immense, le héros répond parfaitement aux pulsions du joystick. Et dans ce type de jeu, c'est primordial! Ceux qui, comme moi, se sont régalez avec Black Tiger, ne seront pas déçus par ce nouveau logiciel de Dinamic, à qui l'on doit déjà After The War et le superbe A.M.C.



GRAPHISME

ST

78%

ANIMATION

77%

SON

89%

INTERET

79%

Disponibilité

AM : Disponible

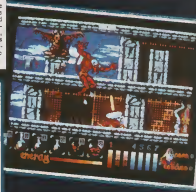
PC (C) : Disponible

ST : Disponible

PACKAGING : 7/10

DOC : 7/10

DINAMIC







**Cette Année Ils Veulent Sa Peau**



The Walt Disney Company



# PRINCE OF PERSIA



Quelle ne fut pas ma surprise de retrouver, après un mois de vacances, ce soft programmé par l'auteur de Kamitka, un jeu de combat qui avait fait fureur sur 8 bits au début des années 80. Le scénario est toujours aussi simpliste, puisqu'il faut seulement sauver une belle princesse, emprisonnée dans le palais d'un infâme personnage, le vizir Jaffar. Pour ce faire, vous n'avez

qu'une heure, pour parcourir les 12 niveaux, traversant le donjon, le palais, et enfin la tour où se trouve la princesse. Durant cette heure de jeu, vous avez autant de vies que vous le voulez. Chaque niveau est constitué de nombreux couloirs et salles, parsemés de pièges et de gardes. Ceux-ci, armés d'épées, sont de plus en plus difficiles à vaincre au fur et à mesure que vous progressez. Pour certains, il ne suffit pas d'être rapide, il faut en plus un soupçon de stratégie (faire semblant de renégocier votre épée pour mieux surprendre votre adversaire par exemple...). Au premier niveau, vous devez trouver une arme qu'une seule vous permet de combattre et de vaincre les gardes. Tout au long des niveaux vous trouvez aussi des poisons magiques. Certaines vous redonnent un point de vie, d'autres vous en enlève un, d'autres encore permettent d'augmenter votre maximum de points de vie ou même de défer les lois de l'apesanteur. Au début du jeu, vous avez trois points de vie, mais attention, un coup d'épée, un piège ou une chute peuvent vous en retirer un, deux, ou même vous tuer net. En plus des pièges (lames qui vous coupent en deux, pointes qui sortent du sol, trappes), il faut passer divers obstacles, avec par exemple de nombreux précipices par-dessus lesquels il faut sauter. La moindre erreur de manègement peut aboutir à une catastrophe, même si vos réflexes peuvent parfois vous permettre de vous raccrocher à une corniche. Il faut en plus faire attention à divers passages secrets, qui cachent des trésors ou la sortie vers le niveau suivant.



De nombreuses grilles vous bloquent le passage. Il faut donc trouver la dalle qui les ouvre et celle qui les referme, et ne pas trébucher, car la plupart des grilles se referment toutes seules au bout de quelques secondes. Demandant à la fois réflexion et dextérité, ce jeu m'a complètement séduit. En outre, à partir du niveau 3, vous pouvez sauvegarder une partie, même si la sauvegarde vous permet en fait de recommencer le jeu au début du niveau où vous avez arrêté. L'intérêt de ce soft vient selon moi de trois facteurs essentiels. Tout d'abord le type même du jeu, prenant, avec un temps limité, des challenges à la fois pour votre intelligence mais aussi pour votre dextérité manuelle. Ensuite, très jouable, ce soft possède en plus l'avantage d'être de difficulté progressive. Au fur et à mesure des parties, vous connaissez l'emplacement des pièges, la valeur des ennemis et la maîtrise de les combattre, ce qui fait que vous allez de plus en plus loin. Le dernier élément enfin, est l'animation du personnage. Graphiquement, les décors sont assez moyens, de même que les personnages, pas très détaillés. Par contre, l'animation de votre personnage est tout simplement merveilleuse. Les divers mouvements possibles de votre héros sont aussi variés que réalistes, à la fois fluides et très bien décomposés. Il peut marcher, avancer avec prudence (tutant le sol devant lui avant de s'y aventurer), courir, sauter avec ou sans élan, s'accrocher, sonder le plafond, s'agripper à une corniche pour descendre ou monter, combattre, sortir son épée du fourreau... Chacun de ces mouvements est superbement animé et cela nous change un peu de certains personnages animés à l'aide de trois ou quatre sprites. Un excellent soft, peut-être un peu trop facile, tout du moins jusqu'au niveau 8, à partir duquel les choses se compliquent vraiment. En plus, il paraît que le vizir possède des pouvoirs magiques ! Voilà qui annonce un affrontement final acharné.







PC	
GRAPHISME	60%
ANIMATION	94%
SON	58%
INTERET	90%
Disponibilité	
AM : Septembre	PACKAGING : -/10
PC (C.E.V) : Septembre	DOC : -/10
ST : Septembre	BRODERBUND



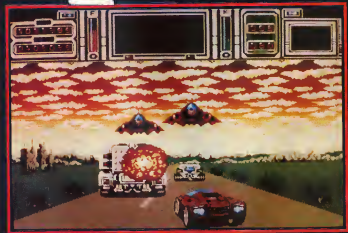
# FIRE & FORGET 2



En cours depuis de nombreux mois, Fire & Forget II arrive enfin sur nos micros. Autant vous le dire tout de suite, ce n'est pas un jeu de voiture comme on pourrait le penser en regardant les photos mais plutôt un shoot'em up.

La version Amiga contient la version PC (la version ST ne devrait plus tarder) bénéficiant d'une superbe réalisation. Ce qui frappe, à première vue, c'est la célérité du scrolling. Il s'agit évidemment du point fort du jeu (même sur un PC en OGA), surtout lorsque l'on sait que le jeu offre cinq scrolling différentiels. En plus de cet aspect, les graphismes sont très réussis et, sur Amiga, les puissantes notes de musique perçues innovent vaguement d'un superbe accompagnement sonore. Au niveau du maniement, le véhicule répond parfaitement aux commandes de la souris, même si son extrême sensibilité demande une ou deux parties d'adaptation. Mais ce qui peut paraître désavantageux ou effrayant s'avère un atout pour le joueur. Techniquement c'est donc très bon!

Concernant le jeu, à chaque niveau (cinq en tout) le but est de rattraper la tête d'un convoi hérétique en un temps limité afin de détruire le leader, et derrière lui se place une menace nucléaire sur le monde. Bien sûr, avant d'atteindre celui-ci aux commandes de son camion, vous allez



devoir affronter une multitude d'ennemis tous différents. Mais n'ayez crainte votre véhicule (ce n'est pas une voiture!) est doté d'un canon surpuissant et possède la particularité de pouvoir s'élever dans les airs. De plus, il est possible d'acquiescer une arme, les missiles, en ramassant des capsules disséminées ici et là. Ces derniers vous serviront surtout lors du combat final de chaque niveau, leur puissance de feu perçura plus facilement le blindage du convoi.

Pour chacun des ennemis, il faut adopter une tactique différente. S'il faut détruire les vagues de bombardiers (avec à la clé un bonus points en cas de destruction totale), mieux vaut ne pas détruire les "Jaegers" (généralistes). Ces derniers ne vous font aucun mal et retardent l'apparition d'autres engins hostiles; comme cette barrière quasi-infranchissable d'ennemis en travers du chemin ou cette sorte d'engin très collant qui tient absolument à vous serrez de très près. Bien évidemment, cette tactique marche tant que vous possédez du carburant, aussi bien sur la route que dans les airs, à vous de gérer au mieux vos réserves! Pour éviter la panne sèche, des bidons de couleur rouge (essence) et bleue (dérivés) sont présents en divers endroits du parcours. Pour les collecter, c'est très simple, il suffit de passer au-dessus.

Autre difficulté de F&F II, les mines. Encore une fois, elles sont de plusieurs sortes: certaines vont immédiatement au côté de la route, d'autres occupent les aires et vous empêchent donc de décoller... Bien sûr, les mines classiques sont également présentes. En conclusion, un des meilleurs softs d'arcade du moment, superbement réutilisé ou l'action prime sur tout le reste. Bravo aux programmeurs, avec une mention (très) spéciale pour la version Amiga!

	AM	PC
GRAPHISME	80%	80%
ANIMATION	92%	92%
SON	90%	60%
INTERET	82%	82%

Disponibilité  
AM : Septembre  
PC (C.E.V.) : Septembre  
ST : Septembre

PACKAGING : -/10  
DOC : -/10  
TITUS

Je ne peux vraiment  
plus m'en passer:  
**JE ME FAIS PLAISIR**

**Je m'abonne  
à  
Génération  
4**

**1 an: 11 numéros pour le prix de 9 !**  
En cadeau, Génération 4 vous offre son autocollant (petit format)

France: 225 francs

Europe: 285 francs

Reste du monde: 325 francs

**2 ans: 22 numéros pour le prix de 19 !**

En cadeau un superbe T-shirt

**Génération 4**

France: 475 francs

Europe: 595 francs

Reste du monde: 675 francs

**Je choisis:**

1 an O 2 ans O  
T-shirt O CD laser O  
France O Europe O Monde O

Envoyez votre demande d'abonnement à:  
**PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 210,**  
Due du Faubourg, Saint-Martin 75010 PARIS

NOM \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_ CODE \_\_\_\_\_

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire  
☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat

Signature (des parents pour les mineurs)







# GRAND CONCOURS SODIPENG

Gagnez deux  
Coregrafx!



Vous êtes las de votre micro? Vous rêvez  
d'une console? Ne cherchez plus!

Chaque mois Génération 4 et Sodipeng, l'importateur officiel des consoles Nec en France, vous offrent deux superbes CoreGrafx (la PC Engine new-look), la console du moment! Pour participer, rien de plus simple, il suffit de vous connecter sur le 36.15 Gen4 et de taper \*Nec sur le menu général.

Pour vous donner un petit aperçu de ce qui vous attend, nous vous présentons une photo de la console ainsi que de quelques jeux disponibles actuellement sur le marché.



LIBRE  
OU  
OCCUPÉ  
PASSEZ  
AU  
SALON



2<sup>ème</sup> SALON  
DE LA  
MICRO

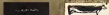


MINIÉL 31-15  
ou de C.F.L.

LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE





# BBS JANE SEYMOUR



Après Viper et surtout Xenomorph, et en attendant Captive, voici le dernier-né des clones de Dungeon Master de type aventure. Suite à une collision avec un astéroïde, vous vous êtes réincarné dans une capsule de sauvetage qui doit vous ramener sur Terre. Malheureusement, un SOS lancé par une flotte de 20 vaisseaux, vous oblige à remettre à plus tard ce schour. Chacun de ces vaisseaux transporte de nombreux épaves de l'école de vos, ramassés sur diverses planètes. Suite à l'explosion localisée d'une supernova, les systèmes de contrôle de ces vaisseaux ont été endommagés et des créatures se sont échappées. Vous allez donc devoir réparer les 20 vais-



seaux, chacun correspondant à un niveau, avec progressivement, plus de zélites, plus de monstres et plus de réparations à effectuer. La vue en 3D des couloirs et des pièces, ainsi que le système de jeu rappelle dorénavant celui de Xenomorph. La suite est devenue assez intéressante de gérer totalement les mouvements et les actions. Vous pouvez vous déplacer, combattre, ramasser des objets et les utiliser, ou casser les éléments. A certains endroits, vous avez accès à des inventaires d'ordinateurs qui permettent d'obtenir, le plan des pièces que vous avez visitées, l'état des 14 systèmes principaux du vaisseau (pour savoir lesquels réparer), la liste des membres d'équipage du vaisseau ainsi que les types d'objets que vous risquez de rencontrer. Au cours de votre exploration, vous allez aussi trouver quelques robots que vous pourrez programmer, et vous pourrez les utiliser comme nécessaires. Ils peuvent alors chercher pour vous des objets, partir en éclaireur, vous protéger, réparer les dommages du vaisseau... tout ceci à l'aide d'un petit module de programmation par lignes ultra-simples. Vous allez bien sûr trouver de nombreux objets : armes, lampes torches, médi-

caments, récepteurs, compteurs Geiger... et passes magnétiques. Ces derniers, de différentes couleurs, permettent d'ouvrir les portes correspondantes et d'activer ainsi des endroits cachés à la suite de l'aventure. D'autre part, certains objets possèdent un nombre de charges limité et il faut trouver des machines pour les recharger. Vous pouvez bien sûr sauvegarder une douzaine de parties et les rappeler à tout moment. Lorsque vous affrontez un ennemi, apparaît sur l'écran un visuel que vous dirigez à la souris. Suivant l'arme que vous choisissez, le visuel est plus ou moins gros et surréel, il terrifie plus ou moins. Autant vous dire tout de suite qu'il est très difficile de toucher vos adversaires et en particulier les petites créatures. Les pièces et corridors sont très bien dessinés, et cette qualité graphique, accompagnée de bruitages horribles, rend le jeu prenant. Eux aussi, le temps qu'il m'a fallu pour finir le premier niveau, les défis de vie du jeu me semblent assez impressionnants. Très bien réalisé et possédant des possibilités de jeu quasiment illimitées, ce jeu peut s'avérer comme un excellent investissement, en espérant que la qualité de la traduction française du jeu soit de meilleure qualité pour le version final. Dommage que les accès disque continués viennent rompre le fil de l'aventure, cela aurait pu être un très bon set.

	ST
SCENARIO	77%
GRAPHISME	79%
ANIMATION	73%
SON	63%
COMMANDE	80%
NIVEAU	B
INTERET	77%
Disponibilité	
AM : Disponible	PACKAGING : -/10
PC : Non prévu	DOC : -/10
ST : Disponible	GREMLIN

# Dragonflight



VESSIMIN  
INTEGRALE EN  
FRA FRANÇAIS  
Avec 4 Volumes  
Bonne  
Prix : 49 900 F  
ST, Amiga & PC

Diffusion par  
UBI SOFT  
8-10 rue de Valmy  
93100 Montreuil-sous-Bois  
Tél. : 48.57.65.52



# SEARCH FOR THE KING



Pour un premier logiciel de type aventure, Accolade s'est totalement inspiré du système de jeu qui avait rendu célèbre les équipes de Sierra On Line. Malheureusement, ne possédant pas l'expérience de ces derniers, le résultat est tout juste honorable. Les graphismes sont assez jolis, colorés, avec de nombreuses scènes entrainées et surtout pas mal de lieux à visiter. Vous dirigez votre personnage à travers divers écrans, le clavier permettant de taper des codes plus précis. L'analyse des phrases que vous donnez est trop souvent superficielle et limitée, et en fait, les possibilités d'actions à chaque endroit en deviennent trop peu nombreuses pour rendre le jeu intéressant. Le plus gros problème selon moi vient du scénario, trop simple et peu intéressant, offrant très peu de rebondissement. Le héros rappelle évidemment l'irrépressible Larry Laifer de la saga Leisure Suit Larry, mais en moins cherché et en moins rigolo. De même, les auteurs ont voulu introduire de nombreuses situations humoristiques à l'aventure, mais là encore, je n'ai pas vraiment accroché. Une première tentative intéressante, même si, comparée aux produits Sierra, elle semble bien fade.

	PC
SCENARIO	74%
GRAPHISME	74%
ANIMATION	72%
SON	33%
COMMANDE	74%
NIVEAU	B
INTERET	69%

Disponibilité  
AM : Annonce  
PC (M.V.E.C) : En vente  
ST : Non prévu

PACKAGING : 8/10  
DOC : 7/10  
ACCOLADE



# ATTENTION!

# RICK DANGEROUS

# 2

# VA BIENTOT REVENIR



# NEUROMANCER



L'adaptation du très célèbre roman cyberpunk *Neuromancer*, de William Gibson, arrive enfin sur Amiga. Cela faisait maintenant quelques temps que les auteurs de *Bard's Tale* et de *Battlechess* préparaient une adaptation.

Le jeu est dans le genre des jeux d'aventure de Sierra, Locantini ou Delphine, mais que vous déplacez un personnage à la souris, et cliquez sur des icônes pour utiliser divers objets, vous connectez avec les consoles informatiques, vous battez sur les divers serveurs idéologiques, mais aussi pour dialoguer, se déplacer, etc.

Bref, *Neuromancer* est un jeu particulièrement simple d'utilisation, mais qui est tout de même très complet au niveau des possibilités d'action.

Le scénario reprend l'idée générale du livre, mais en s'en éloignant plusieurs fois, afin de surprendre les connaisseurs. Tout se déroule donc en 2025, à China, pas très loin de la baie de Tokyo. Dans une première partie du jeu, vous allez devoir explorer la ville, afin de recueillir vos différents contacts, et obtenir assez d'argent pour vous acheter des puces électroniques, qui une fois implantées dans votre crâne, vous doteront de nouvelles capacités. En fait, c'est la première fois que dans un jeu de rôle, on accède ses compétences!

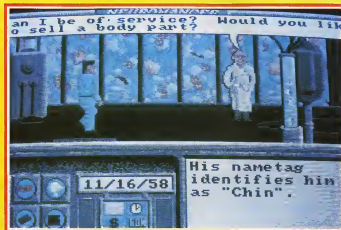
Si vous désirez survivre en ville, il va falloir vous faire des amis, ce qui ne s'obtient qu'en discutant avec toutes les personnes rencontrées. On choisit la phrase que l'on désire dire parmi plusieurs, et un clic souris suffit à la prononcer. On peut tout de même égarer la conversation sur un sujet particulier, on le s'agit sujet au clavier.

Allez souvent jeter un coup d'œil aux serveurs, et plus particulièrement à la messagerie. Vous y trouverez vite que vous des personnes veulent vous voir, et que vous avez des comptes à rendre à d'autres. Vous y trouverez aussi un service d'informations qui vous permettra de vous tenir au courant de ce qui se passe en ville.

Rapidement, vous allez vous apercevoir que les cow-boys (c'est ainsi que l'on appelle les pirates informatiques) disparaissent en un à un. Vous-même êtes un pirate, et vous allez donc pouvoir engager sur cette affaire. Pirate au XXIXe siècle en quelque chose d'autre complexe. Le pirate se connecte à une console, et son esprit est projeté dans l'ensemble des données informatiques, où il se réveille physiquement. Sans quitter son fusciil, le pirate explore mentalement les labyrinthes électroniques, combat robotiquement les protections, etc. Une vie qui n'est pas sans risque, comme vous l'apprendrez rapidement. Mais la plupart du temps, afin de se connecter au serveur d'une compagnie, il faut connaître un mot de passe, et vous n'avez ceux-ci qu'en discutant avec des amis.

Le scénario de *Neuromancer* connaît bien des rebondissements dans certains sont véritablement surprenants. On est rapidement séduit par ce monde étrange, mais bel et bien vivant, où tant de choses arrivent sans que l'on comprenne ni pourquoi, ni comment?

La réalisation du jeu est de qualité, avec des graphismes assez fins, et de bonnes animations. Le jeu était entièrement en anglais, et assez complexe, il est à recommander aux anglophobes... En fait, je ne vais pas être que les neo-initiés au mode Cyberpunk soient vraiment captivés par le jeu. A ceux-là, je recommanderai de se référer à notre dossier du numéro 17, car il marquait tout de même un des meilleurs jeux d'aventure du moment.



AM	
SCENARIO	92%
GRAPHISME	73%
ANIMATION	81%
SON	-
COMMANDE	88%
NIVEAU	C
INTERET	90%



Disponibilité  
AM : Disponible  
PC : Disponible  
ST : Non prévu

PACKAGING : 6/10  
DOC : 8/10  
ELECTRONIC ARTS









Voici le premier jeu sortant sous le label Core. L'équipe qui a déjà réalisé d'importantes jeux pour d'autres compagnies (Switchblade, Impossmohe, Risk Dargeron 1 & 2) est devenue indépendante, et nous étonne en proposant pas un jeu de plateau mais un jeu d'arcs/aventure un peu dans le genre de Dargeron Master.

Le jeu se déroule dans un futur proche. Une compagnie spécialisée dans la robotique et l'agence plus rien à découvrir. Les joueurs mènent des recherches génétiques, immortalisent bien sûr. Peu après, elle crée une créature vivante, totalement autonome, et dont l'instinct de tuer en fait le meilleur gardien à ce jour. La compagnie place alors quelques créatures dans des endroits



## COOPERATION

créatures de son bon sens, ainsi de nos progénies. Il faut au contraire réunir à l'échappée de l'instinct et de nos quinze années de personnes. Le gouvernement, qui ne doute d'aucun agissement de la compagnie, lui a donc appelé à un agent du Zediac, le célèbre agent d'espionnage. Un agent sera chargé de lacher sur le tort de l'immense, et devra explorer le bâtiment afin d'atteindre le laboratoire d'expériences génétiques. Il devra alors trouver un embryon des monstres, et le ramener au gouvernement, qui pourra ainsi avoir des preuves contre la compagnie, ce qui obligera cette dernière à stopper des expériences. Et d'appels vous, qui jouez le rôle de l'agent? Cagadi!

Au début du jeu, vous choisissez l'agent que vous désirez incarner, parmi une liste assez importante. Chaque agent possède des caractéristiques et des capacités différentes. Ensuite, vous devez vous équiper en achetant divers objets (ordinateur, bombes, boussole, détecteurs, boîtes, trousses électronique, masque, trousse de soins, masque à gaz, grenades, pistolets, hologrammes, Jet Pack, crotchet électronique, drogues, Scamman, cartes à puce, montre...). Le problème est que l'immense coût protégé par des systèmes d'alarme ultra-perfectionnés, ainsi que par des gardiens humains, robotiques et même humanisés.

A vous d'éviter le plus possible les gardes, mais aussi les pièges. Il y a des dates qui déclenchent le signal d'alarme lorsque vous marchez dessus, des rayons infra-rouges qui font de même lorsque vous le coupez en marchant! On peut heureusement les détecter si l'on possède une vision à infrarouges. Il y a également des caméras qui tournent sans cesse et qui vous repèrent dès que vous êtes vu. Attention, car dès qu'un système d'alarme est déclenché, toutes les portes de la zone se ferment, et un gaz soporifique couvrait la pièce. Le mieux pour vous serait encore de trouver le boîtier à fusibles, ce qui vous permettrait de couper le courant à certains étages de l'appartement. Si vous faites cela, vous devez utiliser votre vision de renforcement. Mais, que vous permettez d'y voir tout ou rien, vous ne pouvez pas vous en passer. Vous devez vous méfier des hurlements et des coups de feu, vous devez aussi vous

L'ensemble du jeu se déroule à la souris, ce qui est bien pratique, surtout le système de déplacement, qui permet de tourner et de se mouvoir de façon rapide et aisée. A droite, la silhouette de votre personnage permet de localiser l'en-

placement des objets dont vous disposez. Un bouton permet d'esquisser les coups ou de s'accroupir, alors qu'un autre permet de sauter ou de voler, une fois que vous aurez trouvé le jaipeak.

Il est bien sûr possible d'observer tous les objets trouvés, mais aussi de les manipuler, de les utiliser ou encore de les répandre, lorsqu'ils ont subi des dégâts! Cette option est particulièrement originale. Il faut attendre un certain temps en cliquant sur l'objet, jusqu'à ce que le personnage pense que l'objet son réparé. Et c'est seulement lorsque vous l'utiliserez que vous saurez si vous vous êtes trompé ou non! Ce n'est pas trop dangereux lorsque vous réparez un casque, mais ça devrait risquer avec une grenade!

La lithocrite de gauche donne votre statut, par parties du corps. Bien sûr, les blessures affectent vos déplacements, vos réflexes et vos attitudes!

Les combats sont assez rapides, tant que vous utilisez vos armes à feu. Il est bien sûr possible de combattre aux poings, mais c'est bien moins efficace.

Le nombre d'objets que l'on peut trouver dans le jeu est trop important pour être cité ici, tout comme les possibilités qu'offre Corporation. Sachez que certaines parties s'ouvrent à l'aide d'un code, et qu'il faudra soit être patient, soit trouver un crocheur électronique, qui trouvera le code pour vous.

Vous trouverez également des ascenseurs permettant d'atteindre de nouveaux niveaux, ainsi que des consoles d'ordinateurs, vous donnant le plan de la région, ou permettant de contrôler les systèmes de sécurité.

C'est réalisable, Corporation est incroyablement incroyable.


Où? Le premier jeu dans le genre de Dungeon Master sans en 3D avec des sprites, et qui permet au joueur de se déplacer virtuellement où il veut dans un monde à la fois gigantesque et complexe. Et ça va être disponible sur PC, Amiga, MSX, et de les voir siffler sous divers arènes de vue! Les possibilités du jeu sont tellement nombreuses qu'on a dû mal à penser tout le temps à tout ce que l'on peut faire, et c'est ce qui rapproche véritablement Corporation d'un jeu de rôle, même si l'action est présente puisque le jeu est en temps réel. Les premiers choix, à savoir ceux que le personnage doit effectuer pour aller plus loin, sont vraiment intéressants et une vraie réussite de l'imagerie! Il y a aussi le Scanmap, pièce d'équipement permettant d'avoir une vue en 3D fil de fer



de tout le niveau, avant même de l'exploiter! Et puis il y a aussi les petits robots au plafond, qui parcourent les niveaux pour réparer les ampoules grillées ou tout ce que vous auriez pu désirer.

Côté jeu, c'est prenant, réaliste et évolutif, ardent que les effets sonores sont assez bon. Prenant et intéressant, puisque même si vous êtes capturé et enfermé dans une cellule, vous avez toujours un moyen de vous échapper. Enfin, pour ceux qui se sentent toujours pas convaincus, une option non décrite dans la documentation permet d'altérer, pour les pros, des pouvoirs paléontiques... Mais c'est une autre histoire!

Bref, si vous êtes un fan de Dungeon Master et autres jeux de genre, Corporation doit être votre prochain achat, même si il y a moins d'énigmes que dans les jeux FTL, mais l'ambiance y est telle que vous serez comblés.



	AM
SCENARIO	81%
GRAPHISME	82%
ANIMATION	94%
SON	83%
COMMANDE	96%
NIVEAU	8
INTERET	91%

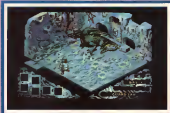


Disponibilité  
M : Septembre  
C: Fin 90  
T : Septembre

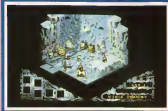
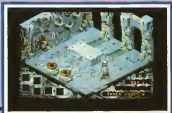
PACKAGING: -/10  
DOC: -/10  
CORE



# CADAVER



Il est des gens qui transforment en or tout ce qu'ils touchent, et désormais, plus aucun doute, les Bitmap Brothers en font partie. Après Speedball, Xéna 2, qui à peine sortis donnaient plus de mille jeux de l'année dans leurs catalogues respectifs, voici un jeu d'aventure arcade qui va faire bien des jaloux. Les graphismes, vous les connaissez, vous en avez vu pas de nombreuses photos en preview, et en voici encore quelques-unes. Ils se caractérisent comme toujours, par une grande finesse, de magnifiques couleurs et un style convenant parfaitement à ce type de jeu. Chacun des corridors, chacun des pièces, sont différents des autres, avec de nombreux petits détails enrichissant ces lieux: statues, squelettes, tentacules, petits-dés points sur les murs, arches, piliers... Les monstres sont eux aussi merveilleusement dessinés, surtout les dragons. Péniblement tout le jeu se déroule au joystick, sans quatre ou cinq touches de claviers. Ces derniers paramétrage d'obtenir le menu d'inventaire, de voir la carte des lieux que vous avez déjà visités (elle se dessine toute seule). Vous y jouez le rôle d'un marin, fameux guerrier (NDLR: Narcissus), qui ayant entendu parler d'un château rempli de trésors, décide de partir l'explorer. A l'intérieur de celui-ci, il va devoir affronter monstres, pièges et énigmes, et découvrir la formidable histoire des habitants de ce lieu maudit. Vous pouvez prendre jusqu'à 32 objets dans votre sac à dos. Vous allez ainsi trouver de nombreux parchemins et grimoires, vous devrez des indices sur les pièges et sur ce qui s'est réellement passé dans le château. Vous allez bien sûr ramasser divers armes et armures, de la nourriture, des cordes, de l'argent, des clés... Côté magie, là encore vous allez être gâté: on trouve des poisons, des parchemins et des objets magiques. La plupart du jeu consiste donc en l'exploration constante et des salles aux nombreuses portes et passages étant fermés, il faut trouver les bonnes clés, une rampe, un bouton ou un objet capable d'ouvrir ces issues. Certains endroits sont bien sûr habités par divers monstres, bien plus bizarres les uns que les autres, que vous devez combattre ou éviter. Suivant vos performances, votre héros gagne en expérience et devient plus puissant, ce qui lui permet de survivre aux niveaux supérieurs. En effet, il ne s'agit pas de vivre une petite cinquantaine de salles mais bien des centaines. À travers plusieurs niveaux progressifs. Si vous trouvez les bons parchemins, vous pourrez alors sauvegarder vos parties, pour les continuer ultérieurement. Le système de jeu est vraiment très pratique, et avec en plus les qualités scénaristiques incroyables de ce jeu, ce jeu a tout pour devenir un hit. D'autant plus que le scénario se révèle assez complexe, et qu'il s'agit d'une formidable aventure pleine de surprises et de rebonds. Alliant à la perfection la technique et l'arcade, ce jeu est sans aucun doute pour moi, le jeu du mois.



	ST
SCENARIO	91%
GRAPHISME	90%
ANIMATION	91%
SON	65%
COMMANDE	81%
NIVEAU	A
INTERET	97%
Disponibilité	
AM : Mi-septembre	Packaging : -/10
PC : Non prévu	DOC : -/10
ST : Mi-septembre	MIRRORSOFT





# COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT..

...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE..

## COCONUT FLOPS

41, avenue de la grande entrée  
75016 PARIS  
Tél : (1) 45.00.00.00  
Maison Argentine

### COCONUT BERLINQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS  
Tél : (7) 42.55.80.00  
Miro Oberkampf

## COCONUT MONTPPELLIER

C.C.® Le Triangolo-Aa. Biss  
34050 MONTPELLIER  
Tel. 07.58.58.58

### COCONUT GRENADINE

B. cours Béarn  
33000 CHENOUÉ  
Tél : 78.80.89.41

AMSTRAD CP

[illegible]

## IBM ET COMPATIBLES

[illegible]

'MATERIEL

148	148
149	149
150	150
151	151
152	152
153	153
154	154
155	155
156	156
157	157
158	158
159	159
160	160
161	161
162	162
163	163
164	164
165	165
166	166
167	167
168	168
169	169
170	170
171	171
172	172
173	173
174	174
175	175
176	176
177	177
178	178
179	179
180	180
181	181
182	182
183	183
184	184
185	185
186	186
187	187
188	188
189	189
190	190
191	191
192	192
193	193
194	194
195	195
196	196
197	197
198	198
199	199
200	200

ATARI STF/STE

[illegible]

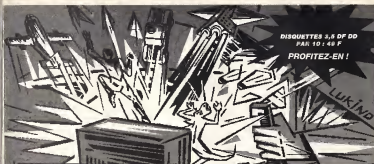
AMICA

[illegible]

COMMODORE 64

ALABAMA	140000		
ALASKA	140000		
ARIZONA	140000		
ARKANSAS	140000		
CALIFORNIA	140000		
COLORADO	140000		
CONNECTICUT	140000		
DELAWARE	140000		
FLORIDA	140000		
GEORGIA	140000		
HAWAII	140000		
IDaho	140000		
ILLINOIS	140000		
INDIANA	140000		
IOWA	140000		
KANSAS	140000		
KENTUCKY	140000		
LOUISIANA	140000		
MAINE	140000		
MARYLAND	140000		
MASSACHUSETTS	140000		
MICHIGAN	140000		
MINNESOTA	140000		
MISSISSIPPI	140000		
MISSOURI	140000		
MONTANA	140000		
NEBRASKA	140000		
NEVADA	140000		
NEW HAMPSHIRE	140000		
NEW JERSEY	140000		
NEW MEXICO	140000		
NEW YORK	140000		
NORTH CAROLINA	140000		
NORTH DAKOTA	140000		
OHIO	140000		
OKLAHOMA	140000		
OREGON	140000		
PENNSYLVANIA	140000		
RHODE ISLAND	140000		
SOUTH CAROLINA	140000		
SOUTH DAKOTA	140000		
TENNESSEE	140000		
TEXAS	140000		
UTAH	140000		
Vermont	140000		
VIRGINIA	140000		
WASHINGTON	140000		
WEST VIRGINIA	140000		
WISCONSIN	140000		
WYOMING	140000		

SPECTRUM

[illegible]

**VENTE PAR  
CORRESPONDANCE**  
à 100.000 F. (hors taxes)  
**COCONUT**  
13, bd Voltaire  
75011 PARIS  
tél (1) 43.66.63.00

**COCONUT**  
INFORMATION

NOM		TITRES		PRIX	
ADRESSE					
VILLE		CODE POSTAL			
TEL					
		Participation aux droits de port et emballage : _____ Primes : <input type="checkbox"/> Ciments <input type="checkbox"/> Des TOTALE à payer : _____ Règlement : je joins <input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> DGI <input type="checkbox"/> mandat lettre <input type="checkbox"/> de je joins par ailleurs le bulletin de réclamation (si applicable) sur journal de vente. PRECISEZ VOTRE COORDONNÉE DE LIVRE : <input type="checkbox"/> 0160 <input type="checkbox"/> 0161 <input type="checkbox"/> 0162 <input type="checkbox"/> 0163 <input type="checkbox"/> 0164 <input type="checkbox"/> 0165 <input type="checkbox"/> 0166 <input type="checkbox"/> 0167 <input type="checkbox"/> 0168 <input type="checkbox"/> 0169 <input type="checkbox"/> 0170			



# RA



Après offensé le Dieu RA, ancienne divinité égyptienne, on ne lui proposait pas mort de sacrifice, on demandait qu'il transfère ses scarabées et reforme dans de multiples labyrinthes dont vous allez devoir sortir... Si l'histoire de ce jeu est simple, son principe est tout autre.

En effet, RA est un jeu de réflexion d'un nouveau genre aux origines multiples. En fait on peut annoncer que RA tire principalement ses sources du jeu de Shogun. A chaque niveau, une sorte de damier comportant un nombre de pièces donné vous est présenté. Chacune d'entre elle est marquée d'un symbole (deux à deux évidemment), et le but est bien sûr de les éliminer. La comparaison avec le jeu de Shogun s'arrête là ! En effet, le joueur compère n'a seul niveau en hauteur et vous ne pouvez enlever des pièces de même symbole qui si ces dernières sont alignées verticalement ou horizontalement. Autre différence, en se positionnant sur une pièce (attention, elles n'ont pas toute cette particularité) avec votre scarabée il est possible de la bouger de manière à l'aligner avec une autre.

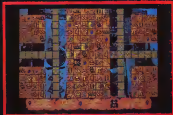
Le mouvement du jeu est très simple. Pour enlever un couple de pièces il suffit de se placer sur l'une d'entre elles et d'appuyer sur le bouton de tir pour obtenir un carreau; une fois ce dernier à l'écran il s'agit de le placer sur l'autre pièce et de réappuyer sur le bouton de tir. Finalement, en déplaçant le scarabée sur une troisième pièce ou un autre élément du décor, le couple de pièces disparaît.



Et ainsi de suite jusqu'à la fin. Petite précision, vous contrôlez chaque niveau sur une pièce bien particulière marquée d'une croix égyptienne, cette dernière peut d'ailleurs se déplacer dans toutes les directions. Une fois le niveau terminé, vous devez impérativement revêtir sur cette pièce pour passer au tableau suivant.

Pour compliquer encore un peu plus le jeu, certaines pièces seront accessibles par un unique chemin bien souvent impossible à relier en sens inverse. En effet, les pièces possédant comme symbole un scarabée disparaissent au moment même où le scarabée les traverse. D'autres se révèlent être des blocs de glace sur lesquelles il est inutile de tenter une quelconque action, votre scarabée s'arrêtera au premier changement de direction, pièce ou mer. D'autres encore, marquées d'un triangle jaune et d'un point bleu, se mettent à bouger dès que la pièce qui les recouvrait a disparu, détruisant par la même occasion une autre catégorie de pièces. Enfin, des téléporteurs apparaissent dans les niveaux supérieurs, vous permettant de vous rendre en un point précis du tableau en un temps record.

Pense que le soit l'at parfait, il fallait en plus de génial principe de jeu une excellente réalisation. Encore une fois, on retrouve le savoir-faire de la société Rainbow Arts, avec de somptueux décors de fonds égyptiens (représentant des scènes de l'ancienne Egypte). Sur le plan sonore, RA n'est pas en reste et utilise parfaitement les capacités de l'Amiga. En bref, un des meilleurs jeux de réflexion du moment, se situant au même niveau que Plotting, Klax ou Shogun.



	AM
GRAPHISME	87%
ANIMATION	82%
SON	92%
COMMANDE	90%
NIVEAU	8
INTERET	92%



Disponibilité  
AM : Septembre  
PC : Non annoncé  
ST : Septembre

PACKAGING : -/10  
DOC : -/10  
RAINBOW ARTS



# REFLEXION

## RAIDERS



Jusqu'à présent, les jeux de simulation boursière n'ont pas été légers sur nos micros. La société Lankhor vient pallier ce manque avec Raiders. Attention, ne semez pas la paille trop vite, même si le sujet traité est sérieux et très souvent considéré comme ennuyeux, le jeu est tout autre! Elaboré avec de véritables spécialistes de la bourse, Raiders, en plus d'être fidèle aux réalités économiques, se veut accessible à tous (les mécanismes financiers ont été simplifiés) et avant tout divertissant.

Avant de débiter une partie, vous devez définir le but à atteindre, ce dernier constitue la limite de fin de votre partie. Il peut s'agir d'une somme d'argent à amasser ou bien alors une date précise (fin de l'année 93 par exemple). Ensuite, vous devez encore choisir le type de marché sur lequel vous allez intervenir, à terme ou au comptant. Votre somme initiale est de 100 000 francs, à vous de l'investir au mieux dans les divers secteurs de l'économie. Il y a un nombre de huit produits de base, constructions, biens d'équipement, biens de consommation durables, biens de consommation non durables, biens de consommation alimentaire, services publics, sociétés financières. Avant d'acheter des titres (dans les jours suivants, vous aurez la possibilité d'en revendre), une option vous permet d'obtenir telle ou telle action et vous laissez ainsi une option. Pour vous aider dans vos décisions, vous pouvez faire appel à la Corbeille, vous obtiendrez alors les dernières décisions des grands décideurs, les rumeurs et toutes sortes de rumeurs (chômeurs, impôts...). En plus, les programmes ont intégré la fameuse synthèse vocale "made in Lankhor". Elle est présente dans la corbeille, via un présentateur de 77 mots elle permet entre autre, en cliquant sur n'importe quel sonnet (vous sur celui possédant la fonction descriptive) d'obtenir des informations précises sur ce dernier. Avec tout ces renseignements, vous serez capable de lancer des ordres d'achats (au mieux ou avec un ordre stop) et de prendre des décisions précises. Attention, soyez prévoyants et gardez sans cesse des liquidités. En effet, si

dors du placement de vos opérations ou des impôts vous ne disposez pas des fonds nécessaires, vous serez immédiatement expulsé de la partie.

Sachez que Raiders peut se jouer de six à quatre joueurs et autorise une sortie imprimante de vos transactions. De plus le manuel fourni est fort bien réalisé comprenant la liste complète des sociétés de Raiders avec leur cotation (à terme ou au comptant) et un lexique indiquant tous les termes techniques. En bref, un très bon logiciel qui devrait passionner tous les investisseurs ou bonhe.



GRAPHISME	67%	ST
ANIMATION	-	
SON	81%	
COMMANDE	92%	
NIVEAU	8	
INTERET	79%	
Disponibilité	PACKAGING: 7/10	
AM: Octobre	DOC: 7/10	
PC: Non annoncé	LANKHOR	
ST: En vente		



# ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00  
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

ATARI ST	SOFT ST	---SEGA--- MEGA DRIVE	NEC PC ENGINE
520 STE + Mon Couleur + Joy + Maupili + Tennis Cup <b>5490 Frs</b>	15% News 30% sur 200 titres Nouveautés Tous les jours	CONSOLE MEGA DRIVE + 2 Jeux <b>1790 F</b>	CONSOLE NEC + 2 jeux <b>1490 F</b>
1040 STE+Mon Coul. + 50 Disquettes + Maupili + Tennis Cup + Joy <b>6490 Frs</b>	GAMEBOY +1 jeu <b>NC</b>	ADAPTEUR SEGA 8 BIT DISPONIBLE <b>NOUVEAUTÉS</b>	CD-NEC à 450 F pièce DEATH BRINGER MILITARY COMMANDO SHANGHAI SUPER DARIUS Jesse NEC à 390 F pièce Berserker, Formation Soccer, Splatter Horus, Blue Strike, Image Fight, Botanica, the Ball
MEGA ST1 + Moniteur SM 124 Mono + 150 Disquettes vierges <b>5990 Frs</b>	40 titres disponibles 1 jeu: 200F 380F les 2	BASE BALL, PHILIPS SUPER SHIMONI, GOLF MONACO GRAND PRIX FINAL SLOW BATMAN WORLD CUP SOCCER GOLDEN AGE KRN LAST BATTLE <b>390 F pièce</b>	Nombreux jeux NEC à 250 F SUPERGRAFX + BATTLE ACE <b>2490 Frs</b> GRAND ZOAT 390 F Ghosts & Ghouls, The Strider NC
Lecteur ST/AMIGA externe 720K DF <b>720 Frs</b>	ATARI PORTFOLIO + Interface Parallèle 2290 F	INCROYABLE!!! 2 Softs achetés <b>1 Gratuit</b>	COMMODORE AMIGA Cadeaux ELECTRON 50 Disquettes pour l'achat d'un AMIGA, 100 Disquettes pour l'achat d'un AMIGA Couleur
ATARI XE	MUSIQUE ST	SOFT AMIGA	AMIGA 500 AMIGA 500
150 XE Portable Lect 87 Kilo Cassette XE 1200 XE 1200 + K7 XE Imprimante A1007 350 250 400 350 400	PRO 24 30 PRO 12 30 CREATOR NOTATOR PM MELODY CINEMA STUDIO 34 TRACK 24 PRO RECORD ST DISPLAY PRO MIDI MIX 2030 600 2000 1150 700 4150 1150 1250 1250 1250	CONSOLE BASE BALL NAM 75 MAGICAL LORD GOLF HINDA H2O NINJA COMBAT LOCATION, VTE REPRISE SNK 16 (1) 47 66 11 77	50 Disquette KONICA 200 F 500 Disquette KONICA 360 F/100
ATARI LYNX	Imprimantes	SNK NEO GEO	500 F 3490 F
cable de liaison + (4) jeux CALIFORNIA GAMES Adaptateur Sector <b>1490 F</b>	STAR LC 10 <b>1890 F</b> STAR LC 24/10 <b>2990 F</b>	CONSOLE BASE BALL NAM 75 MAGICAL LORD GOLF HINDA H2O NINJA COMBAT LOCATION, VTE REPRISE SNK 16 (1) 47 66 11 77	50 Disquette KONICA 200 F 500 Disquette KONICA 360 F/100
ELECTRONIC NC BLUE LIGHTNING NC GATE OF ZENDBRON NC CHIPS CHALLENGE NC GAUNTLET NC			
NOUVEAUTÉS 47 66 11 77			

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

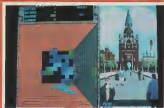
de votre commande de 1000 francs

Designation	Qte	Px Unit	Prix Tot
ADRESSE: .....			
C.P. ....VILLE.....			
CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE			
N° ..... DATE EXP.....			
NOUVEAUTÉS: TAPEZ 3615 ELECTRON			
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS			
CREDIT CETELEM, SOFINO, CARTE AUREO			

Port Disquette 40 F les 50 88 F les 100 100 F au delà  
Port Accessoire 50 F Port Interale 150 F  
Signature/Précision de l'acheteur

TOTAL ..... TTC





# WELLTЯIS

LEVEL 1      NEXT  
 SPEED 4  
 SCORE 6023  
 LINES 45







Depuis la sortie du génial Tetris, de nombreux logiciels de ce type ont fleuri sur nos micros, avec en général beaucoup de bonheur il faut le souligner. Mais bien sûr dès que l'on a vu qu'Alexey Pajonov préparait un nouveau programme, tous les regards se tournaient vers lui, trahissant une impatience bien compréhensible.

Alors, après avoir joué à Welltris, que dire de ce jeu, sinon qu'il s'agit sans doute du prochain divertissement réflexo-ludique des prochains mois. Les amateurs de Tetris y retrouveront une âme, et les rares (de moins en moins avec le temps) à l'avoir totalement maîtrisé au nouveau challenge.

Si, encore une fois, le principe de Welltris est assez simple, ce jeu demande tout de même un peu plus de réflexion que Tetris et possède une gamme de coups beaucoup plus étendue. Tout comme dans Tetris, le but est de réaliser un maximum de lignes, mais cette fois-ci le jeu se joue sur un seul niveau. Je m'explique, face à vous un puits, comportant quatre parois verticales quadrillées, comme des murs, sur lesquelles les pièces apparaissent. Ces dernières glissent vers le fond et viennent se positionner sur une surface plane, elle-même quadrillée, formant un carré. Elles ne s'arrêtent qu'au moment où elles touchent une autre pièce ou bien si elles atteignent la paroi opposée. Une ligne est validée lorsque l'une des lignes ou colonnes formées par la grille est remplie par des pièces. A vous de les emboîter de la meilleure manière ! Il est donc possible de créer des lignes verticalement ou horizontalement. Bien sûr, comme dans Tetris, dès qu'une ligne est réalisée, elle disparaît, les pièces se trouvant à côté venant se placer sur celle-ci. Ce système s'effectue toujours de la périphérie vers le centre. Vous verrez plus tard que cela comporte quelques avantages.

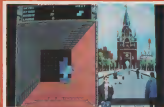
En ce qui concerne le maniement des pièces, il se fait au clavier. Vous pouvez les déplacer sur les quatre parois du puits et les faire pivoter sur elles-mêmes pour les insérer parfaitement aux autres. Particulièrement très intéressante, une

fois sur le fond il est encore possible de faire tourner une pièce. Pour entamer une partie, il est préférable de choisir le niveau en de manière à s'acclimater au jeu, et surtout de commencer avec une vitesse de jeu raisonnable. D'ailleurs, la difficulté croissante vient en grande partie, en plus du tirage des pièces, de la vitesse de descente de celles-ci. Elle augmente automatiquement avec les niveaux et donc le nombre de lignes réalisées. A noter que périodiquement, une pièce bonus apparaît à l'écran; théoriquement elle doit vous permettre de réaliser un coup magnifique, mais ce n'est pas toujours le cas. De plus, en raison de leur forme (alors que, pendant le jeu, les formes des pièces se rapprochent de celles de Tetris, avec quelques variantes) souvent énormes, il est très difficile d'en faire perdre lors d'un niveau élevé.

Autre difficulté, parfois vous serez obligé de placer une pièce à un endroit ne convenant pas parfaitement à cette dernière. Dans ce cas, une partie de la pièce débordera sur le côté, le bloquant pendant quelques secondes. Seules trois parois seront alors utilisables, rendant le jeu beaucoup moins évident. Bien sûr, lorsque les quatre parois sont bloquées, la partie est terminée.

Si les possibilités de Welltris s'arrêtaient là, le jeu serait déjà fascinant. Mais pour corser les choses, l'auteur a prévu l'utilisation des coins du puits. Attention, accrochez-vous pour les explications. Lorsque vous manipulez une pièce sur une des parois et l'amenez sur une autre, elle glisse de l'une à l'autre. Il suffit de l'arrêter au moment où elle se retrouve sur un coin et d'accélérer sa descente. Les éléments de la pièce se dissocieront alors pour aller chacun vers la paroi opposée. Si aucune autre pièce n'est déjà placée, ces éléments montent jusqu'aux bords des parois. Mais dans le cas contraire, le premier à être stoppé bloquera ensuite l'autre, peut-être dans un sens perpendiculaire. Je vous le rappelle. Cette possibilité, si elle peut offrir de multiples avantages, demande une très bonne vision du jeu et un peu de pratique.

En conclusion, un jeu génial, dans la lignée de Tetris, que tous les amateurs se doivent de posséder !



	PC
GRAPHISME	70%
ANIMATION	74%
SON	20%
COMMANDE	68%
NIVEAU	8
INTERET	96%
Disponibilité	PACKAGING : -/10
AM : Septembre	DOC : -/10
PC : Septembre	SPECTRUM HOLO8YTE
ST : Septembre	





**OFFRE N°1** **LES T-SHIRTS GEN 4 SONT ARRIVÉS !** Ils sont noirs avec le logo Génération 4 dans le dos et le Gen d'or en petit sur la poitrine. Trois formats: Petit, moyen et grand.  
**65 ff l'un et 150 ff les 3 + 15 ff port**



**LES AUTOCOLLANTS AUSSI !**

**AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLÈTE DE GEN 4 ??**

**OFFRE N°2**

☆ **LE PACK D'ENFER** ☆

☐ N°1 ☐ N°2 ☐ N°3 ☐ N°4 ☐ N°5 ☐ N°6  
☐ N°7 ☐ N°8 ☐ N°9 ☐ N°10 ☐ N°11 ☐ N°12  
☐ N°13 ☐ N°14 ☐ N°15 ☐ N°16 ☐ N°17 ☐ N°18  
☐ N°19 ☐ N°20 ☐ N°21 ☐ N°22 ☐ N°23 ☐ N°24

**ATTENTION!** Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui du mois en cours.

**Il comprend: 2 RELIURES + 11 ANCIENS NUMÉROS AU CHOIX:**

**270 ff (port compris)**

Une occasion à ne pas manquer, la valeur réelle du pack est de 465 ff (port compris).

**OFFRE N°3**

## RELIURES

Elles sont vertes et frappées du sigle Génération 4. Ces reliures permettent de ranger votre collection bien au chaud, à l'abri des tremblements de terre. Elles contiennent environ 10 N°.  
**reliure GEN 4: 65 ff l'unité (port compris).**



**Le CD laser des musiques de ROCKSTAR**

**65 ff l'unité (port compris). SUPER !!**

**3 MANETTES EN UNE SEULE**  
**OFFRE N°4** Une souris (solide) + un Track ball (rapide) +

**345 Ff + 15 ff de port**

Recommandé par le magazine, pratiquement incassable, c'est l'accessoire indispensable.



**Super Nouveau Chouette Facile**  
**C'est possible...**

Désignation	Qté	P.U.	TOTAL
1 1 Tshirt Génération 4 noir 3 T-shirts		80 / 165	
Petit autocollant <input type="checkbox"/>		1,50	
2 Le Pack du siècle		270	
3 La rel. GEN 4 IV CD <input type="checkbox"/>		65	
4 Le Track Ball 3.0		360	
<b>TOTAL GENERAL</b>			

Attention: Il existe trois tailles différentes de T-shirt. Indiquez votre choix ci-dessous.  
 Petit ☐ x... Moyen ☐ x... Grand ☐ x...

Pour le pack du siècle, joindre les numéros choisis.

NOM : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....

Ville : .....

Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de PRESSIMAGE, 210 Rue du Fbg St Martin

75010 PARIS, par CCP ou chèque bancaire.

Etranger : virement bancaire ou chèque encaissable S.P. Voir page sommaire





## LA BÊTE EST DE RETOUR!

LA BÊTE DU 31 - 1111 NOMBRE DE 2000

Votre combat mental pour la Bête contre les forces démonsiques du Seigneur de la Bête, tout qu'en souvenir destructeur. Vous essayez d'oublier le supplice du Fosse en souvenir, la rédemption de votre sacre dans cette bataille sanglante, retrouvez votre cœur, votre âme.

Mais alors que vous commencez à vous faire à votre nouvelle "lupanular", les forces démonsiques du Fosse reviennent. Le Seigneur de la Bête a envie de vous jouer! Elle doit être soumise pour le sacrement définitivement à l'origine de sa magie noire. Vous traverserez ce pays hostile infesté de créatures du Seigneur de la Bête, mais vous y rencontrerez aussi des soutiens qui vous aideront dans votre tâche.

Des combats sans merci à travers plusieurs niveaux! Sachez plier les armes et les objets nécessaires à l'aboutissement de votre Croisade contre le Seigneur et la Bête.

*Plaisir d'Armes Amiga*

**SHADOW OF THE BEAST 2 - DISPONIBLE SUR AMIGA  
ET N'OUBLIEZ PAS SHADOW OF THE BEAST EST ENFIN DISPONIBLE  
SUR ATARI ST/STE!**

SEMI - BP 114 - 06561 VALBONNE - TEL. 1 43 35 06 75

## **SUPERB BEAST II 'T SHIRT ENCLOSED**

**An Original, Unique  
Roger Dean  
Design**



# NEWS

## MYRIAD RÉCIDE

La compagnie avait déjà réalisé l'excellent éducatif La Vie du lac pour EDF. Elle propose aujourd'hui un nouveau jeu éducatif, nommé Salmo, l'aventure du Saumon. Le soft permet d'établir de nombreux renseignements sur les poissons migrateurs... après quoi, il devra s'adonner les rivières pour faciliter la remontée des saumons. Enfin, dans la phase de jeu, en 3D, il jouera le rôle du saumon. Disponible prochainement sur PC et ST, ce sera un soft en libre copie avec l'acomplaire original et complet sera disponible pour un prix inférieur à 100 francs. On vous repare de cette exaltante initiative dès que nous recevons le produit.



## DE NOUVEAUX KRYSSALYS

Deux produits sont en cours de réalisation chez Kryssaly. Le premier, nommé Rogue Trooper, est un jeu d'arcade basé sur le Mron de BD du même nom. Le second produit se nomme Revelation et est un jeu dans le genre de Toris, mais avec des roues animées de couleur.



## LA FONTAINE DES REVES

Electronic Arts débute début septembre un jeu d'aventure interactif pour PC, se déroulant en Floride, mais après une apocalypse nucléaire. Le groupe d'aventuriers doit retrouver une fontaine, qui permettrait de soigner tous les malades de la région. Plus de détails le mois prochain.



## LES TORTUES ATTAQUENT...

C'est Mitrosset qui vient de décrocher les droits de Teenage Ninja Mutant Turtles, et la compagnie va s'empresser de programmer le soft, d'ici Noël, sur Amiga, PC et ST. Les jeunes Tortues Ninja Mutantes font un carton aux États-Unis et en Angleterre, que ce soit en dessin animé, en jouet, ou encore en film.



## ACTIVISION: TERMINÉ

À quelques minutes du bouclage, une nouvelle étonnante, mais non confirmée, tombe sur nos dévotionnaires. Mediasoft, qui avait fermé sa branche Infocore il y a deux mois, aurait finalement décidé de former maintenant Activision. La moitié des personnes de la compagnie seraient de mise au chômage, l'autre moitié devant quitter leurs fonctions fin octobre. Tous les produits en développement par Activision seraient été rachetés immédiatement par Ocean! À confirmer.



## SONY WORLD

S'il existait un oscar de l'innovation et de la créativité, Sony obtiendrait la palme à coup sûr. Coordonneur de CD avec Philips, promoteur du Walkman et du Discman, créateur de la vidéo 8 mm... en s'en finissant pas d'innover les récentes technologies et commerciales. Cet univers technologique merveilleux sera à la portée de ceux qui se rendront au Palais des Congrès de Paris, à la Porte Maillot, du jeudi 27 au dimanche 30 septembre. Sony World, tel est le nom de l'exposition, sera organisée autour d'espaces et de tables rondes. La visite ne sera pas seulement passive, puisqu'un concours de jeux vidéo amateurs sera organisé et que la visite sollicitera la participation de chacun.



## L'HISTOIRE DE LARRY

Une histoire de Larry, le héros de la série de jeux vidéo.



## BOND REVIENT

L'adaptation de l'Espace qui m'a aimé par Domark devrait arriver courant septembre sur Amiga et ST. Le jeu s'annonce assez sympa, avec sur Amiga un remix de la musique de Bond dont on se souviendra! À côté de cela, c'est un jeu multiphase dont la réalisation à l'air assez lâchée, surtout pour quelques phases bien surprenantes...



## L'HISTOIRE DE LARRY

C'est le nom d'un livre édité par Micro-Application et qui résoudra tout vos problèmes. Un peu des situations aux 3 épisodes des aventures de Larry, vous trouverez les plans, les phrases clés, le vocabulaire des jeux traduits et bien d'autres informations utiles. 192 pages et 79 francs!

## DELUXE PAINT ST

Electronic Arts s'est enfin décidé à nous faire une version ST de leur programme de dessin Deluxe Paint. Le produit sortira en octobre, entièrement en français, et s'annonce vraiment excellent, avec encore plus de possibilités que le Deluxe Paint 3 de l'Amiga. Le prix, aux alentours de 500 francs, n'est donc vraiment pas excessif vu le niveau de la qualité du produit.



## DOMARK: BACK IN URSS

La compagnie développe en ce moment même un jeu, pour le moment nommé M4-28 Eurasien. C'est le premier simulateur de vol dans lequel on pilote l'avion russe, mais c'est surtout le premier soft auquel participe réellement l'agence TASS! Le jeu devrait sortir pour Noël, sur Amiga, PC et ST.





## LES PREVIEWS

Depuis le temps que l'on attendait la suite de Silent Service, le voici enfin sur PC, en VGA 265 couleurs. Bien sûr, cela joue beaucoup pour le look du jeu. Les bateaux sont des digitalisations retouchées, et sont donc particulièrement réalistes, tout comme les explosions et les tirs de torpilles. Le jeu comporte également de nouvelles animations, comme les grandes sous-marines que l'on voit exploser près de votre sous-marin.

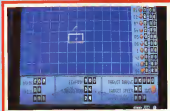
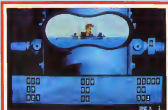
En dehors de cette différence graphique particulièrement remarquable, le jeu propose plus de missions, plus de lieux, un plus grand nombre de scénarios, et des sons digitalisés.

Le jeu comporte désormais deux zones de combat : l'Atlantique Nord, où vous dirigez un sous-marin américain devant faire face aux Japonais, et le Pacifique Sud, où vous assumez le rôle d'un commandant allemand devant capturer les sous-marins de l'ennemi à leur tour. Enfin, il y a un scénario se déroulant sur plusieurs années, et qui permet de faire véritablement évoluer la carrière de votre commandant. A tout cela, il faut ajouter une option permettant de rejouer le dernier scénario.

Silent Service 2, même s'il aura été long à venir, semble bien tenir ses promesses. Quoi qu'il en soit, il sera testé dans notre prochain numéro...

# SILENT SERVICE II

MICROPROSE  
PC  
Septembre





# GREMLINS 2

THE NEW BATCH

À l'occasion de la sortie prochaine du jeu Gremlins 2, Elite et Génération 2 vous offrent un grand concours, doté de 25 prix.



- Les gagnants recevront :
- 1) La vidéo du film Gremlins 2
  - 2) Le jeu Gremlins 2
  - 3) Le poster Gremlins 2
  - 4) Le style Gremlins 2
  - 5) Le poster Gremlins 2
  - 6) Le poster Gremlins 2

Chaque joueur aura droit à une seule participation. Les gagnants seront tirés au sort le 15 décembre 1990.

- Les gagnants devront :
- 1) Être âgés de moins de 18 ans au moment de l'achat du jeu Gremlins 2.
  - 2) Être résidents en France.
  - 3) Être fumeurs.
  - 4) Être âgés de moins de 18 ans au moment de l'achat du jeu Gremlins 2.
  - 5) Être fumeurs.
  - 6) Être âgés de moins de 18 ans au moment de l'achat du jeu Gremlins 2.

- Les gagnants devront :
- 1) Être âgés de moins de 18 ans au moment de l'achat du jeu Gremlins 2.
  - 2) Être résidents en France.
  - 3) Être fumeurs.
  - 4) Être âgés de moins de 18 ans au moment de l'achat du jeu Gremlins 2.
  - 5) Être fumeurs.
  - 6) Être âgés de moins de 18 ans au moment de l'achat du jeu Gremlins 2.

- Les gagnants devront :
- 1) Être âgés de moins de 18 ans au moment de l'achat du jeu Gremlins 2.
  - 2) Être résidents en France.
  - 3) Être fumeurs.
  - 4) Être âgés de moins de 18 ans au moment de l'achat du jeu Gremlins 2.
  - 5) Être fumeurs.
  - 6) Être âgés de moins de 18 ans au moment de l'achat du jeu Gremlins 2.

- Les gagnants devront :
- 1) Être âgés de moins de 18 ans au moment de l'achat du jeu Gremlins 2.
  - 2) Être résidents en France.
  - 3) Être fumeurs.
  - 4) Être âgés de moins de 18 ans au moment de l'achat du jeu Gremlins 2.
  - 5) Être fumeurs.
  - 6) Être âgés de moins de 18 ans au moment de l'achat du jeu Gremlins 2.

- Les gagnants devront :
- 1) Être âgés de moins de 18 ans au moment de l'achat du jeu Gremlins 2.
  - 2) Être résidents en France.
  - 3) Être fumeurs.
  - 4) Être âgés de moins de 18 ans au moment de l'achat du jeu Gremlins 2.
  - 5) Être fumeurs.
  - 6) Être âgés de moins de 18 ans au moment de l'achat du jeu Gremlins 2.

Les gagnants devront :

Les gagnants devront :

Les gagnants devront :

Les gagnants devront :

Les gagnants devront :

Les gagnants devront :

Les gagnants devront :

Les gagnants devront :



elite

# GÉNÉRATION 4

Hors-Série N°2 / Octobre-Novembre-Décembre

## GUIDE D'ACHAT DES CONSOLES DE JEUX NOËL 90

LES MEILLEURS  
JEUX SUR CHAQUE  
CONSOLE

TOUS LES JEUX  
MEGADRIVE  
& GAME BOY  
TESTÉS

TRUCS, PLANS  
ET ASTUCES  
POUR DE NOMBREUX  
JEUX SUR CONSOLES

EN VENTE DÈS  
FIN SEPTEMBRE



TABLEAUX  
COMPARATIFS  
DE TOUTES  
LES CONSOLES

GAME BOY  
SEGA - NINTENDO  
PC ENGINE - SUPERGRAFX  
MEGADRIVE - Néo-Géo - LYNX  
AMSTRAD GX4000 - TURBOEXPRESS







# LE BIDOUILLEUR MALADE

## COMMOTRUCS

### IMPOSSAMOLE

Castorax s'est inspiré d'un Aialnu de l'Arloch, pour ce jeu. Pour obtenir l'énergie infinie, sous Smardick, recherchez la chaîne 81 39 00 00 C3 DC pour remplacer vite 91 39 par 60 08. Ensuite, cherchez 04 39 00 01 00 C3 DC et déplacez-vous de remplacer 04 39 par 60 0A. Ne recalculiez pas le checksum.

### SORCERER APPRENTICE

Castorax s'est débattu mais à les a trouvées, les vies infinies : au block 11, offset 130, vous trouvez la chaîne 53 79 00 01 15 F6. Magnez-vous de remplacer le 53 79 par un 5A F9. Ne recalculiez pas le checksum.

### FLIMBO'S QUEST

Castorax s'est rongé les ongles, mais il a trouvé les vies infinies. Cherchez la séquence 53 38 0E C4 et grouillez-vous de la remplacer par 4A 38 0E C4. Et pour avoir des sous, essayez-vous de modifier 00 00 00 24 01 en 00 00 89 89 24 01. Problème, le jeu étant codé, vous ne pouvez pas opérer avec un simple éditeur de disquette, il vous faut une cartouche, la Nordic, par exemple.

### R-TYPE

Castorax s'est attaché les cheveux pendant des mois pour trouver des trucs : mieux vaut tard que jamais. Pour les vies infinies, allez au block 277 et en offset B6, et, au gap, remplacez 53 38 00 00 42 0E par 4E 71 4E 71 4E 71. Pour les crédits infinis, rendez-vous en block 277, offset DA et remplacez fissa fissa 53 79 00 00 42 B6 par 4E 71 4E 71 4E 71. Ne recalculiez pas le checksum, pas ça, pas ça!

### HYBRIS & BATTLE SQUADRON

Castorax appuie sur la barre d'espace sur la page de présentation. Et vous?

### THE PLAGUE

Spirit, Castorax et Skyrace (from Hemoroide from the Strangement Vagouh) appuient sur le bouton gauche de la souris à partir de la présentation. Et vous? Au fait, quel qu'un m'a écrit (je ne dirai pas qui!) pour me demander quelle était notre adresse: je n'en suis pas encore revenu. La voici: GÉNÉRATION 4 (Le blouffeur malade), 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS.

### NINJA WARRIORS

Castorax s'amaçait les cheveux jusqu'au jour où il trouva plein de Commotruc sur ce jeu. Par exemple, l'énergie infinie: cherchez sur le disque 1 la séquence 99 0C 00 26 et remplacez presto par 4E 71 4E 71. Les crédits infinis, vous les aurez si vous remplacez sans plus attendre la chaîne 53 85 25 F0 par 4E 71 4E 71. De plus, si vous ne remplacez pas rapidement 53 0C 00 2E par 4E 71 4E 71, il ne vous reste plus qu'à prier très fort pour avoir les shurikens infinis. Ne recalculiez pas le

### TURRICAN

Castorax s'est mordu les joues avant de trouver comment pouvoir choisir à quel niveau commencer. Cherchez 21 FC 00 00 00 00 19 38. Bon. Maintenant, vous devez savoir que les niveaux sont sous la forme X-Y, le vont de 1-1 à 5-2. Bien. Il faut remplacer la chaîne précédente par 21 FC 00 0X 00 0Y 19 38, sachant que X est compris entre 0 et 4 (et non entre 1 et 5) et Y entre 0 et 3. Maintenant, si vous préférez les vies infinies, c'est votre droit: cherchez la séquence 04 32 00 01 00 00 6A 0A pour remplacer, et plus vite que ça, 00 00 par 00 01. Sauvegardez-vous que si vous mettez la gomme pour remplacer 04 39 00 01 00 00 7A AF par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71, vous obtiendrez les crédits infinis! Là encore, il vous faut une cartouche... Si vous n'avez pas de cartouche, vous pouvez avoir 99 vies en faisant un highscore et en tapant BLUESMOBIL.

### CABAL

Castorax n'a arrêté de se couper les veines que lorsqu'il a trouvé les vies infinies. Il suffisait de se positionner au block 1640, offset 56 et de remplacer en 4ème villosité 53 28 00 0E par 4E 71 4E 71. Pour l'énergie infinie, il faut se positionner au block 1640, offset 62, pour finir par remplacer à toute vapeur 53 28 00 20 par 4E 71 4E 71. Ne recalculiez pas.

### STRYKE ACES

Castorax avait demandé à ses copains de le taper à la Nité tant qu'il ne trouverait rien. Heureusement pour les lecteurs de Génération 4, il a trouvé assez vite. Je le cite "Pour pouvoir faire les missions dans le désordre (le jeu complet), en édite le disque 2, block 2, offset 28/27, on écrit 00 0F et on sauve sans recalculer le checksum. Cela affecte la première sauvegarde de la lettre. J'ai décidé de laisser parler les auteurs, ça me repose



# LEGEND OF FAERGHAIL



Photos d'écran AMIGA

Disponible sur Atari ST, AMIGA et PC compatibles



### LEGEND OF FAERGHAIL

Il était une fois un monde fantastique dans lequel vivaient en paix humains et êtres mystiques: le royaume de Faerghail. Mais le jour vint où les forces du mal emmenèrent le peuple des elfes et les forcèrent à vendre leurs âmes aux puissances des ténements. Transformés en monstres terrifiants, les elfes semèrent la terreur dans la région et la guerre fut déclarée aux habitants de Faerghail.

Heureusement, tout espoir n'est pas perdu. Vous et vos amis avez pu résister et votre sagesse vous a demandé d'aller chercher de l'aide dans le royaume voisin. Créez et choisissez vos personnages, traversez des forêts sombres et explorez à donjons défilants. Soyez sur vos gardes et attendez-vous au pire, car plus de 80 adversaires et monstres vous guettent.

- Décors des donjons totalement différents
- 4 niveaux dans chaque donjon et plus de 1000 pièces
- Formidable environnement sonore (Amiga/Atari ST)
- Utilisation de la souris ou du clavier
- Des stratégies de combat complexes

GEN-HIT - 95% TILI-SOG-ADVENTURE-HIT 800, JOYSTICK-MEGASTAR - 90%

**Rainbow Arts**

Distribution exclusive SMI  
Boulevard Pasteur 114  
93541 Nanterre





## LE BIDOUILLEUR MALADE

### ULTIMA IV

Castorax a menacé de venir à la Rédaction et de se jeter du haut de notre building si je ne lui laissais pas faire un tableau. Désolé, je n'ai pas assez de place et je n'ai pas ce qu'il faut, moi, de faire des tableaux. Saluons aussi Christian Warren, de Montréal, qui nous avait envoyé le même commotruc, ainsi qu'une trentaine d'autres, que je publierai le mois prochain. Lancez C-Mon et tapez "L ULTIMAPROJECT.BIN 50000". Vous notez la dernière adresse que l'on vous donne, vous ne la perdez pas. Voici un résumé des offsets que vous pouvez modifier, l'effet et, entre parenthèses, la valeur maximale.00-0F: nom, 12: état (C7-norm), 13: force (99), 14: dévotion (99), 15: intelligence (99), 16: points de magie actuels (99), 17: points de magie au maximum, 18/19: HP actuel (9999), 1A/1B: HP maximum (9999), 1C/1D: expérience (9999), 108/109: équipement (99), 10C-10F: objets (01) 110: F (9999), 113/114: or (9999), 119-11F: armures (01), 121-12F: armes (01), 139-13F: réactifs (99), 140-157: potions (99). Toutes ces adresses sont en fait à partir de 50000. Quand on vous dit 15, il faut comprendre 50015 (tapez alors "e 50015" puis [RETURN] puis la valeur puis [RETURN] et encore [RETURN]). Il faut tout vous macher... Vous pouvez recalculer le checksum. Et il faut sauvegarder en tapant "S ULTIMAPROJECT.BIN 50000 adr", adr étant l'adresse que vous aviez notée.

### FIRE AND BRIMSTONE

Wastit a eu le malheur de dire à Castorax que s'il laissait toute une nuit un doigt dans une pomme de terre, celui-ci se détacherait tout sec au moindre choc. Récoltez des courses, Castorax a maintenant du mal pour taper sur Mintel. Changez 67 04 8A 00 et remplacez à toute force par 4E 71 60 00. Sauvegardez le checksum.

### RESOLUTION 101

Ouand Castorax a raté son examen pour le permis de conduire, il a décidé de se réincarner un chou plus cloué, mais maintenant, ça va mieux. Editez le disque de sauvegarde, et plus précisément le premier nom de la sauvegarde. Tout se passe au block 10. C'est parti pour un mini-tableau. Il le fait exprès, juste le numéro où le rédacteur en chef ne m'a pas laissé assez de place! Je vous donne l'offset, la caractéristique correspondante, et les valeurs possibles entre parenthèses.  
16: énergie (1F4: maximum), 27: IV rating (01, 02, 03...).

1F: niveau de l'arme (01, 02, 03...). 2E: paquets de drogues (01, 02, 03...). 13: niveau (01, 02, 03), 14: crédits (00FFFFFF: max!). Ne recalculiez pas le checksum.

### RAINBOW ISLAND

Castorax s'est décarcassé (et pas au sens figuré) pour trouver les vies infinies: au block 147, offset 1A0, ne lancez pas à chercher 4A 68 00 06 67 2E pour remplacer 4A 68 par 11 7C. Ne recalculiez pas le checksum.

### OVERLANDER

Castorax a laissé tomber son déguisement de punching ball quand il a trouvé les vies infinies. Remplacez 53 68 00 06 par 4E 71 4E 71. Ne recalculiez pas le checksum à la sauvegarde.

### FLOOD

Depuis qu'il a trouvé des commotruks pour Flood, Castorax va un peu mieux. C'est étonnant comme l'organisme humain peut être acide; récupérer aussi vite, après avoir refusé toute nourriture pendant plusieurs semaines... Pour être invincible (monstres et eau), au block 48, offset 1C6, remplacez en cinq sec 04 79 00 01 00 0E 1C GE par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. Ne recalculiez pas le checksum.

Il vous faut aussi les vies infinies? Cherchez la séquence 04 79 00 01 01 7E 76. Vous en trouverez 3: au block 50, offset AC, remplacez par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. Au block 50, offset 11A, remplacez par 4A 79 00 01 7E 76 4E 71. Enfin au block 53, offset 18, remplacez par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. Pour choisir le tableau, au block 25, offset 1FC, remplacez 00 01 7E 8A par 00 XX 7E 8A (avec XX compris entre 01 et 24, en hexadécimal). Même chose au block 26, offset 1D2 et au block 27, offset 12A. Ne recalculiez pas le checksum. Castorax salue NCS et IRIS (groupe français) ainsi que MOBY, le musicien du fantastique groupe IMPACT INC, et PATRICK aussi, pour sa carouche.

### ALTERED BEAST

Voici comment obtenir des crédits infinies. Cherchez la séquence 53 72 00 00 66 28 31 BC et remplacez par 4E 71 4E 71 60 28 31 BC. C'est un Commotruc de Christian Warren, notre ami du Québec.

## COMPATRUC

### DEATHTRACK

Savoir vous demande de lancer PCTOOLS, d'écrire un fichier de sauvegarde, de vous positionner au déplacement 17 et d'y écrire la séquence FF FF FF FF FF FF FF. Merci Sdriv!

# CINEMAWARE

PRESENTS



DISTRIBUÉ DANS LES

**MIRRORED SOFT**

118, rue de la Montagne  
Montréal, Québec H3T 1M6  
Tél. (514) 921-1111



## ATATRUCS

### VENUS

C'est Arloch qui les a donnés le premier, mais saluons aussi Spirif, de Suisse, qui nous les a envoyés, ces fameux codes pour Venus:  
MANTIDS, CICALAS, PSYLLIDS, PIERIDS, SATYRID, LYCAENID, PYRALID, NOCTUID, JUPITER (bloque le temps), PLUTO (bloque les munitions), SATURN (fait apparaître à l'écran les niveaux secrets), MERCURE (vol permanent), SUN, FREEPLAY, AJAR, LISTEN (test des musiques), MARS (toutes les armes), SECURED.

### SATAN

Alleluia, sanctus benedictus, habemus Pegam, Arloch vous refait ces trouvailles! Prenez le disque 1, éditez le fichier AUTO/PRG. Pour les vies initiales, cherchez la séquence 0C 69 00 01 00 0C 6A 0C 33 7C et remplacez proprement 0C 69 par 60 0C. Puis recherchez 0C 69 00 04 00 0C 6B 06 pour changer 0C 69 en 4E 71. Maintenant, allez-y pour l'énergie initiale, les copains. Cherchez 0C 69 00 00 00 0A 6A 08 33 7C et remplacez méticuleusement 0C 69 par 60 06. Ah mais il faut aussi chercher 0C 69 00 04 00 0A 6B 06 et remplacer 0C 69 par 4E 71. Là, on va prendre le disque 2 et éditer le fichier AUTO/PRG. Le truc pour avoir 20000 coins au lieu de 1500, c'est chercher 23 FC 00 05 0C 00 00 82 A2 pour remplacer 23 FC par 4E 20.

### BARBARIAN 2

Là, on fait dans le nêtro, avec Toubab qui continue de ruser avec les jeux comme c'est pas permis. L'idole des jeunes vous invite à chercher la séquence 4A 83 80 33 pour le remplacer par 4A 4E 71 33. Elle est certes moins belle, mais elle a l'avantage de filer les vies initiales. Pour éviter des combats trop longs et pour tuer l'adversaire d'un seul coup (mais attention, lui aussi peut vous achever d'un seul coup!), vous recherchez la séquence 10 10 48 80 46 00, vous ne faites rien, vous la recherchez une deuxième fois, vous ne faites rien, vous la recherchez une troisième fois, et là, vous la remplacez par 30 3C 00 28 4E 71, et c'est marte.

### FLOOD

Toubab s'est donné du mal pour vous faire plaisir (il a une Bal sur le serveur, vous pouvez le remercier, bande d'Ingrats). Voici les vies initiales. Cherchez trois la séquence 4A 79 00 01 00 0C 6E et remplacez (uniquement la dernière fois) le 01 par un 00. Vous maintenez le moyen d'être partiellement invulnérable, et c'est en recherchant la séquence 4A 79 00 00 80 FC. On la trouve deux fois, vous remplacez 4A 79 par 60 06 la première fois et par 60 04 la seconde fois. Et voici les codes de tous les tableaux, en ordre croissant: FROG, YEAP, QUIP, LONG, WORLD, FRED, WINE, GRIP, TRAP, THUD, FRAK, VINE, JUMP, NILL, FOUR, GRIT, ZING, JING, LIDO, POOL, HATE, REED, LIME, OUD, WING, FLEE, GIGA, HEAD, LOOP, SING, JOUX, PINK, GOGO, LETS,

OUAD, BRIL, EGGS, HENS, NAIL, SOAP, FOAM, MEEK.  
Merci aussi à Spirif!

### THE PERSIAN GULF INFERNO

Eh bien voici un jeu au nom prémonitoire! Vous recherchez la séquence 04 79 00 01 00 01 F7 00 et vous remplacez le premier 01 par 00, et le tour est joué, vous pouvez aller dans le Golfe Persique sans courir le risque d'y mourir. C'est à faire 4 fois, les copains! Merci Toubab!

### DRAGON NINJA

Toubab a fait un petit programme pour obtenir les vies initiales sur ce jeu. Vous pouvez le télécharger sur le serveur, chouette, chouette!

Le temps initia, c'est Arloch qui l'a trouvé: cherchez 30 3A 01 34 EB 48 67 1C et remplacez 30 3A 01 34 par 70 00 4E 71. Les vies initiales, c'est encore l'oeuvre d'Arloch: cherchez 53 79 00 04 2E 46 06 06 et remplacez par 60 04 4E 71 4E 71 60 06. Et le choix des niveaux, c'est encore un coup d'Arloch. Il y en a 16 en tout, vous allez trouver la chaîne 4E 75 11 89 00 00 02 58. Le second 00, remplacez-le par un octet allant de 00 à 10.

### DYNASTY WARS

Arloch n'aime pas les 53 79. Recherchez les séquences 53 79 00 07 FF 32 66 00 et 53 79 00 07 FF 34 66 00 pour remplacer le 53 79 par un 52 79. Sus aux 53 79, chiens d'intelloles!

### B.A.T

Zeligbois vous invite à faire une copie de votre disque 1. Prenez Discap, éditez le fichier PRJ, long de 256 octets. Les 16 premiers octets ne nous intéressent pas, les 6 suivants, ce sont les caractéristiques: en remplaçant chacun de ces octets par 3D, vous obtenez 20/20 à chaque caractéristique de votre perso. Les 14 octets suivants, vous les remplacez par 80, et vous obtenez un perso ayant 100% pour chacune de ses aptitudes. Les 2 octets suivants, ce sont les armes: vous y écrivez une valeur allant de 29 à 2E, et vous obtenez l'arme correspondante, camarades. A présent, éditez la disquette de sauvegarde, et plus précisément le fichier "F1.SAV". A l'offset 26, écrivez 00 00 FF FF 00 00 FF FF. Vous voilà avec 65535 Krellis et la carte de 65535 crédits. Notons que c'était Crisio ou Penzerbois, je ne sais plus, qui avait trouvé une bouillotte équivalente, que je n'aurais pas pu publier à l'époque par manque de place!

### IVANHOO

Jouez à ce jeu, tapez "JC IS THE BEST" puis [RETURN], l'écran rougit de honte d'avoir été démasqué. Appuyez sur [DELETE] pour éliminer tous les ennemis à l'écran ou sur [N] pour changer de niveau. Merci à Skyrace de voir plus haut, je ne l'aurais pas deux fois, je tiens à ma place!

# NEC FAIT LA DIFFERENCE!!

PLUS DE 100 JEUX DISPONIBLES!

de 299 Frs\* à 399 Frs\* COMPATIBLES AVEC  
LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET  
LA FUTURE NEC PORTABLE.

GARANTIE: 1 AN (sur toutes nos consoles)

- IMAGE PLEIN ECRAN
- LA QUALITE SALLE D'ARCADE A DOMICILE!!
- UNE QUALITE D'IMAGE ET UNE RAPIDITE  
DE JEU EXCEPTIONNELLES

SUPER GRAFX

299 Frs TTC\*

CD ROM 2  
3990 Frs TTC\*

CORE GRAFX  
avec 1 jeu  
1290 Frs TTC\*

\*Prix publics conseillés

TOUTES LES CONSOLES NEC  
SONT EQUIPEES DU RAMEUX  
BOITIER "AUDIO VIDEO PLUS"  
POUR VOUS CONNECTER SUR  
VOTRE CHAÎNE HI-FI ET  
JOUER EN MEGAPHONIE!!

VOTRE HOT LINE  
SODIPENG:  
(16) 99.08.93.72

LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG  
SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES  
PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER  
(TOUJOURS AVEC UNE GARANTIE), ET SONT DONC  
COMPATIBLES AVEC TOUS LES JOUEURS  
DEVELOPPEMENT DE LA GAMME NEC.

Distributeur: SODIPENG SARL

Revendeurs: contactez le 99.08.89.41

CORE GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.



# LA SEGA MEGADRIVE



Voici enfin venu le temps de la Megadrive! Récemment vos consoles aura été tant attendues et soustraient de questions et de coups de téléphone. Pourquoi tant d'attente? Tout simplement parce qu'il s'agit véritablement de la première console 16 bits et la seule capable d'offrir une qualité de jeu jusqu'alors équivalente aux bornes d'arcade dans l'esprit du public. Si l'on dit dans "l'esprit du public" (qui a d'ailleurs récemment pris conscience des différences générations de micro-processeurs), c'est parce qu'une autre console que l'on peut qualifier de 16 bits et de qualité similaire à la Megadrive est déjà disponible en France, la Supergraph. Mais cette dernière est seulement orientée des passionnés de jeu et joueurs de pensée spécialisée.

Concernant la Megadrive, il faut bien avouer que ses capacités techniques sont excellentes. Elle renferme un 68000 cadencé à 7,6 Mhz et un Z80 à 3,5 Mhz, possède 64 Ko de mémoire vidéo et 74 Ko de RAM. Au niveau des circuits, 512 sont utilisables simultanément dans une résolution de 320 x 244. Reste à étudier les caractéristiques sonores de la Megadrive: un générateur de sons classique sur 3 voies, une modulation de fréquence et enfin un son PCM que l'on trouve normalement sur les synthés, le tout en stéréo. Le résultat est stupéfiant! Des percussions exceptionnelles sont également présents, autorisant divers périphériques tels un lecteur CD-Rom (normalement prévu pour la cartouche 91 ou le début 92), un clavier, une tablette graphique, un modem... Ce dernier dernière comprendra d'ailleurs à cette console un des domaines réservés jusqu'aux autres, la possibilité de jouer à deux sur un même jeu en se trouvant à deux kilomètres l'un de l'autre.

Sur le plan esthétique, la Megadrive est une totale réussite. De couleur noire et d'aspect compact, elle ressemble quelque peu à un lecteur CD audio, cette impression se confirme à la vue de l'enroulage du port cartouche de forme circulaire. Le joystick est un modèle du genre, ergonomique, avec trois boutons et un joystick. Mais si jamais il venait à déplaire à certains d'entre vous, un tout nouveau modèle, l'"Arcade Powerstick" devrait être disponible sous peu. Il possède tous les boutons, joystick, track-ball et autres gadgets imaginables.

De nombreux logiciels sont d'ores et déjà disponibles pour la Megadrive, 17 titres concernent lors de sa sortie et leur



nombre devrait être d'une trentaine en janvier. C'est encore peu par rapport au Japon ou aux Etats-Unis, mais les cartouches de la version française de la Megadrive nécessitent un nouveau packaging. Cette étape retardée de quelques semaines le sortie des logiciels. Mais d'après Virgin Games, ces délais diminueront au fur et à mesure, le temps de rattraper la production, pour devenir quasiment nuls dans l'avenir. Au niveau de la qualité des jeux, la Megadrive tient toutes ses promesses (malgré quelques logiciels décevants, mais c'est le lot de toute machine) avec

des logiciels d'une qualité technique parfaite, alors que les programmeurs n'en sont qu'à leurs débuts sur cette console. Gageons que son potentiel est loin d'être pleinement exploité! Le seul réel reproche à adresser à ces logiciels, c'est leur manque relatif de jouabilité. Problème qui devrait s'atténuer dans le futur.

La Megadrive est disponible depuis septembre au prix de 1890 francs avec l'Attracto Beat.



CGC Copyright © 1988 NEC

## AVERTISSEMENT

Les sociétés NEC CORPORATION, NEC HOME ELECTRONICS Ltd., et NEC France S.A. (ci-après NEC) ont récemment été informées que les jeux-vidéo PC ENGINE, CORECOFX et SUPERGFX sont offerts à la vente en France. NEC estime nécessaire de porter à l'attention des consommateurs les informations suivantes:

1. PC ENGINE, CORECOFX et SUPERGFX sont produits par NEC Home Electronics Ltd., pour être utilisés selon la norme NTSC. Ils ne sont pas compatibles avec la norme SECAM, ni avec aucune autre norme. Il ne s'agit pas d'équipement de type PETITE. Pour ces raisons NEC ne les distribue pas en France ni d'ailleurs dans aucun autre état de la Communauté Européenne.
2. Il n'y a présent aucun distributeur de PC ENGINE, CORECOFX et SUPERGFX agréé en France ou dans un autre état de la Communauté Européenne. Le consommateur s'il n'en voit pas un des PC ENGINE, CORECOFX et SUPERGFX, il ne peut pas acheter avec la norme SECAM, nous devons être informés qu'il aurait été soit modifié soit pourvu d'un accessoire par un tiers. Les jeux les versions modifiées de PC ENGINE, CORECOFX et SUPERGFX. Ces modifications ou ces adaptations auront été effectuées sans l'autorisation de NEC.

3. NEC n'est pas responsable pour tous les défauts survenant sur des versions modifiées de PC ENGINE, CORECOFX et SUPERGFX, et toutes implications dans des litiges avec les vendeurs et les acheteurs de ces produits en France. En particulier NEC France S.A. ne s'engage pas à assurer la service après-vente des versions modifiées de PC ENGINE, CORECOFX et SUPERGFX. En conséquence, nous sommes modifiées de PC ENGINE, CORECOFX et SUPERGFX envoyées à NEC France S.A. dans ce but sera retourné à son expéditeur.

Enfin la garantie fournie avec chaque PC ENGINE, CORECOFX et SUPERGFX vendus au Japon par NEC Home Electronics Ltd., ne s'applique qu'aux versions originales et ne s'applique pas aux versions modifiées de PC ENGINE, CORECOFX et SUPERGFX. Toute autre garantie fournie avec des versions modifiées de PC ENGINE, CORECOFX et SUPERGFX vendues en France ne sera pas une garantie NEC.

NEC Corporation NEC Home Electronics NEC France S.A.

NEC



AGENCE CM 87 84 00-04 MONTPELLIER







# LES COMPAGNIES ÉTRANGÈRES

## ACCOLADE

La grosse nouvelle concernant la compagnie est la reprise d'Elvira! Mistress Of The Dark. Tyrnsoft ayant cédé, c'est Accolade qui éditera ce fabuleux jeu d'aventure en octobre sur Amiga, PC et ST!

D'ici la sortie de ce numéro, Bar Games devrait être disponible pour Amiga. Il s'agit d'une compilation de jeux pouvant se jouer dans les bars! En septembre, verra-t-elle Altered Destiny sur PC, le second jeu d'aventure animé de la compagnie (voir le test de Search For The King dans ce numéro). Enfin, ce sera le jeu de société Icedad qui arrivera sur Amiga et PC, ainsi que la simulation Star Control sur PC, et Strategic, du jeu de société de masse nom. En octobre, Jack Nicklaus Unlimited Golf & Course Design, testé dans ce numéro sur PC, arrivera sur Amiga, tout comme la simulation Gearsport. En novembre, une nouvelle fois sur Amiga, ce sera le tour de Star Control. Se référer au Spécial CES du dernier numéro pour plus de détails sur ces jeux.

## ACTUAL SCREENSHOT

La compagnie anglaise n'a peut-être jamais eu un seul bon titre à son catalogue, on peut toujours espérer que Psycho Killer, shoot'em'up prévu pour Amiga, PC et ST, sera de qualité.

Quoiqu'il en soit, on peut sourire à la vue de leur prochain jeu pour Amiga, nommé Che! Vous y jouez le rôle de "Che" Guevara et devez vous battre en gerrilla en Bolivie! C'est un jeu de simulation et de stratégie dans lequel vous organisez des embuscades, des attentats, etc... On frôle le mauvais goût!

## DEMONWARE

La "Tancuse" compagnie sortira prochainement sur Amiga un jeu nommé Final Countdown, croisement de Hacker et d'un jeu de tir à vue. A suivre...

## ELECTROCOIN SOFTWARE

Après le moyen Tiers Soldiers, la compagnie se lance sur des adaptations d'anciens classiques des salles d'arcade. Nous attendons ainsi Mr Do Rise Run pour Amiga et ST. Si l'adaptation est réussie, le jeu pourrait faire un millionnaire à son créateur. Rédigez le mois prochain certainement.



## ELECTRONIC ARTS

Battlechess 2: Chess Chess devrait être en vente sur PC d'ici la sortie de ce numéro. Le jeu a été présenté en previews dans le numéro précédent.

Bard's Tale 3: Thief Of Fate, sortira sur PC en septembre et sur Amiga fin 90. Il s'agit du troisième volet du fameux jeu d'aventure interactif. Parmi les nouveautés, notons qu'il est possible désormais de jouer des personnages de sexe féminin, parmi 13 classes de personnages. Le jeu comporte 84 donjons et 7 dimensions différentes! On y trouve la baguette de 100 sorts de magie et plus de 500 monstres, dont certains viendront désormais rejoindre les aventuriers! Des heures de jeu en perspective...



Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, déjà disponible sur PC, devrait sortir sur Amiga et ST début septembre. C'est un simulateur de vol dans lequel vous pouvez voler du Cessna à Challenger, mais où il n'y a pas de combat! Vous pouvez par contre participer à des courses, et faire des acrobaties. Le jeu était d'abord sur PC, il n'y a donc plus qu'à espérer que la conversion soit réussie.

Présenté le mois dernier dans le Spécial CES, Lord Of The Rings, basé sur Le Seigneur des Anneaux, sortira bien sûr sur PC en septembre. C'est bien sûr un jeu d'aventure.



## ELITE

Après une longue absence sur le marché, Elite revient avec le jeu basé sur le film Grenouilles 2. Le jeu sera disponible en même temps que le film, soit à la rentrée, et pour Amiga et ST. On s'en fait plus pour le moment, mais nous devrions pouvoir vous montrer quelque chose le mois prochain!

## INNERPRISE

Après le très décevant Flaque, Innerprise proposera bientôt Globular sur Amiga. C'est un croquemort en 3D de Foe-Man et Bombuzar, et ça a l'air sympa. On devrait également voir Battle Squadron sur ST!

## KINGSOFT

Le prochain soit de cette compagnie qui ne compte que des hits à son catalogue (plutôt souvent-voas de... heu... poussez) sera Hagar The Horrible, un jeu de tir à vue basé sur le personnage de BD. Qui sait, ça sera peut-être bien, sur Amiga et ST!

## MAGIC BYTES

La compagnie allemande semble être bien placée dans le milieu de l'espionnage, à moins que Sedan Russia Base parlie de Magic Byte. En effet, en septembre, sortira sur Amiga, PC et ST un jeu nommé USS John Young. Vous y dirigerez un navire américain lors d'une croisière dans le golfe persique, tentée de déjouer en 1995, et opposant l'Isk, l'Iran et les États-Unis. Évidemment, soit! Quoiqu'il en



soit, le jeu à l'air bien staté, avec des graphismes impressionnants. Un soft pour se changer les idées... En octobre, et sur les mêmes machines, ce sera le tour d'Americana Journeys. C'est un jeu de stratégie à caractère éducatif, vous permettant d'améliorer votre anglais tout en découvrant les États-Unis.



Dinosaurs est un jeu d'arcade/stratégie comportant également des éléments éducatifs. En effet, en plus de vous apprendre tout de A à Z sur les dinosaures, le produit propose un jeu de stratégie, ainsi qu'un jeu d'arcade où devez combattre de la préhistoire combattant. Les animations sont excellentes et sont accompagnées de sons digitalisés impressionnants. Le jeu est prévu pour Amiga, PC et ST, pour octobre.



Toujours pour les mêmes machines et en octobre, Big Business est une simulation économique, mais plutôt ludique. Même mois, même machines, et toujours en simulation, voici Second World. C'est un jeu de stratégie dans lequel deux puissances se livrent un combat sans merci!





#### MICROPROSE

**Rick Dangerous 2** arrive enfin, et s'annonce encore meilleure que le premier. Rappelons que ce nouvel épisode se déroule dans l'espace, et est un jeu plus facile, tout du moins au début! Le jeu devrait sortir en septembre sur Amiga et ST.

Tout de suite après, nous devrions avoir **Betrayer**, un jeu de stratégie se déroulant au Moyen-Âge, et dont lequel il faut être le plus habile possible afin de gagner! Trilatons, compléments et autres bénéfices doivent être effectués le plus vite possible, car tous les coups sont permis. Le jeu est prévu pour Amiga, PC et ST.

D'autre part, l'auteur de **Star Car** nous prépare une nouvelle course automobile en 3D, avec des F1! Le jeu devrait sortir au début de l'année prochaine...

#### MINDSCAPE

**Harley Davidson** devrait être disponible sur ST quand vous lirez ces lignes, tout comme **Space Rogue**.

Puis août, nous devrions avoir **Ultima V** sur Amiga (certain), et **Tracoon 3** sur PC, la suite du simulateur de contrôle de l'air! **Life & Death**, déjà sorti sur PC, arrive mi-septembre sur Amiga et ST. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu particulièrement original, puisque c'est un simulateur d'opérations chirurgicales.

Quant à **Life & Death 2**, il sortira également rapidement sur PC. **Samurai The Blade**, à ce stade aux opérations du cerveau, et avant dire que ses graphismes VGA 256 couleurs le rendent assez impressionnant!

Enfin, **Days Of Thunder** et **Captive** sont présentés en rubrique prévues.

#### MIRRORSOFT



Le dernier jeu à sortir en octobre, uniquement sur Amiga et ST, sera un jeu d'action intitulé **Air Supply**. C'est un shoot'em'up aérien dans le genre de **Flying Sharks**!



Pour la fin de l'année, nous aurons le droit à ce qui semble être le plus gros jeu de la compagnie pour Amiga, PC et ST: **Industrial Rebound**. C'est un jeu en 3D dans lequel vous contrôlez à travers des labyrinthes afin de trouver des criminels et de les éliminer. Un nouveau **Resolution III** en quelque sorte...



**Final Battle**, jeu d'aventure faisant suite à **Legend Of The Sword**, est entièrement en 3D isométrique, sera disponible normalement en septembre sur Amiga, PC et ST. D'autre, le tout nouveau programme des auteurs de **Carrier Command** et **Battle Command**, devrait sortir à la rentrée sur Amiga, PC et ST. Nous vous l'avons présenté en preview dans le précédent numéro. **Speedball 2**, quant à lui, avance bien, et promet d'être vraiment exceptionnel! Enfin, le soft de Nost pour la compagnie anglaise sera **Teenage Mutant Ninja Turtles**, basé sur le dessin animé du même nom. On ne sait pas encore s'il va s'agir d'une création originale ou de l'adaptation de l'excellent jeu d'arcade du même nom, mais nous vous en dirons plus dès que possible.

#### OCEAN

Bien des choses sont en cours chez Ocean. L'incroyable **Epic** ne devrait plus trop tarder, tout comme **Battle Command**.

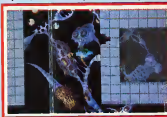
Côté nouveautés, on sait que **F29 Retaliator 2** est en cours de réalisation, et que ce devrait être le premier jeu en 3D à utiliser des formes ovales, rendant le simulateur encore plus beau!

D'autre part, c'est Ocean qui défie les droits de **Sim Earth**, la suite de **Sim City**, dont la sortie devrait s'effectuer vers la fin de l'année.

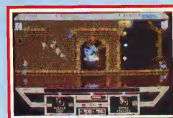
**Roboemp** 2 est présenté dans le dossier de ce présent numéro, et nous vous présenterons plus en détail **Total Recall** le mois prochain, jeu basé sur le film de l'année!

#### PSYGNOSIS

Awsome, le fabuleux shoot'em'up inédit de nombreuses phases bien différentes, mais toujours aux graphismes espérés, devrait sortir rapidement sur Amiga. C'est le



prochain produit des auteurs de **Shadow Of The Beast 1 & 2**. Nous vous présentons quelques photos de nouveaux niveaux de **Killing Game Show**, ce shoot'em'up pour Amiga à la réalisation parfaite!



#### RAINBOW ARTS

Après **Be**, testé dans ce numéro, viendra le très mignon **Apprentice** dont nous vous proposons une nouvelle photo. Le jeu sera disponible sur Amiga, PC et ST.





Peu de nouveautés depuis notre dossier du numéro précédent, si ce n'est un jeu nommé *Rotator*, permettant à deux joueurs de s'affronter en interne longue, et dans lequel l'ensemble du terrain tourne autour du spinne commandé par le joueur! Le jeu doit sortir en octobre sur Amiga, PC et ST.

#### SIMULMONDO

La compagnie Italienne devrait sortir *Formula 1 3D* sur Amiga, PC et ST en octobre. Il s'agit d'une course de *Formula 1*, vue en 3D. Incroyable, non!



#### US GOLD

*Murder*, présenté dans notre précédent numéro en preview, sortira durant le mois de septembre, entièrement en français. C'est un jeu policier, dans le genre *Cluso*, avec un nombre incroyable d'énigmes différentes! *Gold Of The Aztec*, présenté en preview dans le numéro d'été, s'annonce vraiment dément, puisqu'il s'agit du tout nouveau programme de l'auteur de *Barbarian*, beaucoup plus beau, beaucoup plus grand et bien plus jouable. Test complet dans notre prochain numéro, sur Amiga, PC et ST. *Mean Streets*, présenté en preview il y a plusieurs numéros sur PC, arrive en plus sur Amiga et ST fin septembre. C'est un jeu d'aventure dans un univers digne de *Blade Runner*, et c'est très sympa!

#### WHIZ KIDZ

Cette équipe de programmeurs belges propose un shoot'em'up pour Amiga, nommé *Zleia*. On devrait lire à notre de le tester dans notre prochain numéro...



#### THALAMUS

QR est un simulateur de rallye pour Amiga et ST. Il devrait sortir sous peu... En revanche, *Vaseau Wing* est un shoot'em'up qui n'est prévu que pour Amiga et devrait également arriver sous peu.



#### VIRGIN

Enfin des nouvelles des produits Virgin. Le mois prochain, nous devrions être en mesure de vous présenter plus amplement *Wonderland*, le nouveau jeu d'aventure de *Magnetic Scrolls*, basé sur *Alice au Pays des Merveilles*, mais aussi un shoot'em'up nommé *New York Warrior*, un jeu de stratégie nommé *Supremacy*, les débus de l'adaptation pour Amiga et ST de *Golden Axe*, le jeu basé sur le héros "desiré" *Judge Dredd*, et enfin, notre préféré, *Monty Python Flying Circus*. LE jeu basé sur les sketches des *Monty Python*, programmé par *Core* (*Rick Dangerous*), et possédant des graphismes dignes du genre des animations de l'incroyable *Terry Gilliam*. Dossier complet et concours totalement ludique dans un prochain numéro!



# JAMES BOND 007<sup>ST</sup> L'ESPION QUI M'AIMAIT

C'est Bond - Il est de retour - C'est 007

James Bond est de retour! Dans une course contre la montre, les agents 007 ont dû sauver le monde de *Mad Scientist*, le fils vire de *James*.

Un jeu de stratégie pour Amiga et ST à la manière de *Command & Conquer* en direction de votre victoire plus grande que les autres. Amiga et ST ont le droit à un jeu de stratégie pour Amiga et ST.

Un jeu de stratégie pour Amiga et ST à la manière de *Command & Conquer* en direction de votre victoire plus grande que les autres. Amiga et ST ont le droit à un jeu de stratégie pour Amiga et ST.

Un jeu de stratégie pour Amiga et ST à la manière de *Command & Conquer* en direction de votre victoire plus grande que les autres. Amiga et ST ont le droit à un jeu de stratégie pour Amiga et ST.

Un jeu de stratégie pour Amiga et ST à la manière de *Command & Conquer* en direction de votre victoire plus grande que les autres. Amiga et ST ont le droit à un jeu de stratégie pour Amiga et ST.

Un jeu de stratégie pour Amiga et ST à la manière de *Command & Conquer* en direction de votre victoire plus grande que les autres. Amiga et ST ont le droit à un jeu de stratégie pour Amiga et ST.

Un jeu de stratégie pour Amiga et ST à la manière de *Command & Conquer* en direction de votre victoire plus grande que les autres. Amiga et ST ont le droit à un jeu de stratégie pour Amiga et ST.

Un jeu de stratégie pour Amiga et ST à la manière de *Command & Conquer* en direction de votre victoire plus grande que les autres. Amiga et ST ont le droit à un jeu de stratégie pour Amiga et ST.

Un jeu de stratégie pour Amiga et ST à la manière de *Command & Conquer* en direction de votre victoire plus grande que les autres. Amiga et ST ont le droit à un jeu de stratégie pour Amiga et ST.

Un jeu de stratégie pour Amiga et ST à la manière de *Command & Conquer* en direction de votre victoire plus grande que les autres. Amiga et ST ont le droit à un jeu de stratégie pour Amiga et ST.

Un jeu de stratégie pour Amiga et ST à la manière de *Command & Conquer* en direction de votre victoire plus grande que les autres. Amiga et ST ont le droit à un jeu de stratégie pour Amiga et ST.

Un jeu de stratégie pour Amiga et ST à la manière de *Command & Conquer* en direction de votre victoire plus grande que les autres. Amiga et ST ont le droit à un jeu de stratégie pour Amiga et ST.

Un jeu de stratégie pour Amiga et ST à la manière de *Command & Conquer* en direction de votre victoire plus grande que les autres. Amiga et ST ont le droit à un jeu de stratégie pour Amiga et ST.

Un jeu de stratégie pour Amiga et ST à la manière de *Command & Conquer* en direction de votre victoire plus grande que les autres. Amiga et ST ont le droit à un jeu de stratégie pour Amiga et ST.

Un jeu de stratégie pour Amiga et ST à la manière de *Command & Conquer* en direction de votre victoire plus grande que les autres. Amiga et ST ont le droit à un jeu de stratégie pour Amiga et ST.

Un jeu de stratégie pour Amiga et ST à la manière de *Command & Conquer* en direction de votre victoire plus grande que les autres. Amiga et ST ont le droit à un jeu de stratégie pour Amiga et ST.



ROGER MOORE  
JAMES BOND 007  
THE SPY WHO LOVED ME

DOMARK



# LES COMPAGNIES FRANÇAISES

## CISTAR

Créée fin 89, cette jeune société est sans aucun doute très prolifique. Après Time Race, présenté en preview il y a quelques semaines, de nombreux autres logiciels sortent à l'étude. Pour le fils d'arcade devraient venir, chronologiquement, Brain Bang, un nouveau jeu de réflexion, Rabettey, un jeu de tableaux comptant quatre niveaux, et enfin Jeehuu, un jeu d'arcade. A suivre!



## COKTEL VISION

De nouveau dans le domaine de l'éducatif avec ADI! Il s'agit en fait d'accompagner l'enfant dans l'apprentissage de divers maîtres à l'aide d'un petit personnage (ADI) sensible aux progrès de celui-ci. Cette idée se caractérise par la présence d'un visage à l'écran avec lequel l'enfant va pouvoir dialoguer. ADI est en effet capable de nombreuses réactions: il pleure, il est content, il encourage... En plus, sa conduite est également fonction de l'intérêt que lui



porte l'enfant. Si, par exemple, ce dernier vient à dépasser son "exercice" en cours, ADI lui demandera s'il s'est endormi. Autre idée très intéressante, ADI autonome, au vu d'une analyse de tout le travail effectué, une évaluation de l'enfant, mettra en valeur ses points forts et dénotera ses faiblesses. De cette façon, un suivi parental est possible. Elaboré en étroite relation avec des psychologues, des enseignants et des enseignants, ADI se compose d'une dizaine de bases contenant des outils (calendrier, horloge, journal personnel avec code d'accès...), des documents (lettres, lexique de langue, proverbes, initiation à l'information...), des jeux (jeux d'action et de réflexion) et de multiples disquettes d'application traitant d'une multitude de problèmes (français, mathématiques pour le primaire, l'anglais comprenant ce qui pour le collège) et ce, du CE2 à la 3ème. De cette façon, les sujets vont en classe peuvent être approfondis à la maison. En phase de test actuellement, ADI devient disponible d'ici un ou deux mois.

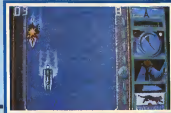
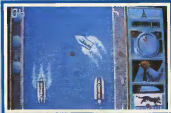
## INFOGRAMMES

En plus des quelques nouvelles photos d'Alcatraz, soches que c'est Infogrammes qui éditera finalement Mystical (sortie pour décembre 90), présenté en preview dans le numéro 20 et présenté sous le label Cyo. D'autre part, une nouvelle aventure de Tieton (chez Les Inconnus) est prévu pour février 91 alors que Call Of Cthulhu devient être prêt pour la rentrée 91. Nous devrions pouvoir vous montrer des éléments visuels dès le prochain numéro.



## LORICIEL

La production de Loricel semble être très importante pour les quatre derniers mois de l'année. En plus des prévisions présentées le mois dernier, deux nouveaux logiciels (sous un certain nombre) sont bien avancés. Il s'agit de Quadret et de Out Board. Le premier est un jeu de réflexion dans lequel il s'agit à l'aide d'un pionceau et de quatre pots de peinture de couleurs différentes, chacune étant en quantité limitée, de colorier une surface composée de multiples zones en utilisant la totalité des coups disponibles. Par exemple, le rouge n'autorise que trois coups de pionceau, le jaune sept, etc. Jusqu'à là, ce n'est pas très compliqué, mais le jeu se corse dès lors qu'il est impossible d'utiliser la même couleur sur deux zones voisines. Dans ces conditions, pas évident de terminer le tableau. Passionnant! Pour le second logiciel, il s'agit d'un jeu d'arcade vous proposant de prendre les commandes d'un hors-bord lors d'un championnat d'endurance. Quant à Out Board, dont la distribution est assurée par Loricel, trente niveaux sont





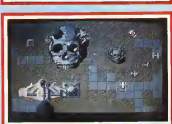
déformés jouables (au lieu de quinze infiniment) et le soft a été amélioré sur tous les points et devrait servir à peu. A noter également l'apparition d'une gamme d'éducatifs en association avec "Denver, le dernier des dinosaures" destiné aux enfants de 3 à 7 ans. Les trois premiers logiciels étant "Je découvre les animaux", "Je découvre les chiffres", "Je joue des sons". Plus de détails le mois prochain sur ces logiciels... et le reste!

#### NEW DEAL

On ne parlera plus de Bio Shoot mais de Recovery: ce shoot'em up présenté dans le dernier numéro change de nom et sera vendu exclusivement dans le cadre d'une compilation (la première de la jeune société New Deal) nommée Osmose, comptant cinq logiciels parmi lesquels Astérix, Astérix, Wild Life et Fire. Du nouveau pour le logiciel The Few, grandement remodelé et dont la nouvelle version devrait ravir tout les amateurs de wargames. Je vous rappelle que ce logiciel retrace la bataille d'Angleterre.

#### TITUS

Commençons par le nouveau jeu, Action Concept en version micro est retardé d'un an. En revanche une version CD, qui semble bénéficier de tous les efforts de l'équipe d'Action Concept, devrait être disponible pour février 91. A côté de cela, de nombreux logiciels sont prévus pour les mois à venir. Tout d'abord Battle Storm,



un shoot'em up, certes, classique mais bien réalisé pour octobre, puis Crime does not pay, un jeu d'arcade-aventure dans lequel vous devez deviner le meurtrier d'une ville en employant diverses méthodes, même les plus sensationnelles. La sortie est prévue également pour octobre. Ensuite et dans le cadre de leur accord avec Walt Disney (voir



Génération 4 du mois dernier et dernier Dick Tracy dans le présent numéro), Titus prépare un éducatif ciblé 3-5 ans nommé Decodé apprend l'alphabet pour septembre. N'oublions pas Crazy Cars III, avec une diable je vous le rappelle (la dernière Lamborghini), toujours en préparation.



#### UBI SOFT

Back To The Goldage est pratiquement terminé et s'annonce comme un jeu très vite. Retrouver les trois Etrus marquaient pour se battre sur le royaume d'Harmonie ne sera pas chose facile. En plus des nombreux ennemis, vous devrez faire preuve de réflexes pour éviter certaines portes ou éviter les pièges (trappes...). Mais ce n'est pas tout, il est également possible d'apprendre des sorts, de les



utiliser ensuite, et d'en créer de nouveaux en mixant divers sorts obtenus au cours de votre quête. Tout le mois prochain! D'autre part, Magic Land avance bien, l'assistant travaillant sur la stratégie et la tactique de jeu. Normalement, beaucoup plus de détails sur la production d'Ubi Soft le mois prochain!

#### SILMARILS

Deux nouveaux produits totalement inconnus jusqu'ici sont désormais prévus pour le dernier trimestre 90. Il s'agit de Cyberator, jeu d'arcade-aventure dans lequel le joueur dirige un robot insaisissable et Arborea, un wargame de rôle se déroulant dans un monde d'Hard Fantasy. Comme d'habitude, la réalisation s'annonce superbe avec des graphismes magnifiques.



## Enfin ! de la musique avec votre compatible IBM PC



PRIX DE LANCEMENT

**1490 F.T.C.**

KIT COMPLET AVEC LA CARTE  
ET LES 2 HAUTS PARLEURS



DEMONSTRATION AZ COMPUTER MUSIQUE

55, rue de Rome 75006 PARIS - Tél. : 43.87.23.67

ou voir points de démonstration

<ul style="list-style-type: none"> <li>COMPTON MUSIC 55</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>COMPTON MUSIC 55</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> <li>LA BOUTIQUE</li> </ul>
---	---



## LES PREVIEWS

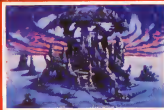
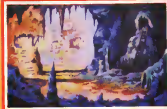
# SPECIAL SIERRA-ON-LINE

De passage en Californie, nous n'avons pu résister au plaisir d'aller rendre visite à Sierra-On-Line, dont les locaux sont installés en pleine montagne, pas très loin du fameux Yosemite National Park! Après 10 ans d'existence, Sierra-On-Line est toujours une compagnie très présente sur le marché, puisqu'elle sera parmi les premières à proposer ses jeux sur CD-Rom, et qu'elle améliorera ses produits chaque année, proposant désormais des jeux PC en 256 couleurs! On est loin de Mystery House et des premiers jeux d'aventure sur Apple 2!

## RING'S QUEST V

Parmi les nombreux produits que nous avons pu voir, Ring's Quest V s'avance comme le plus impressionnant. L'histoire marque le retour de lord Grázmán, et le jeu sera le plus grand de la série. La sortie n'est prévue que pour la fin de l'année, et nous ne savons pas grand-chose du scénario... Par contre, nous avons pu jeter un coup d'œil aux graphismes, qui ont à tomber par terre. C'est bien simple, on dirait plutôt des tableaux. D'ailleurs, au lieu de faire les décors sur ordinateur, ce sont des graphistes professionnels qui ont dessiné chaque écran, à l'aquarelle. Après quoi, les décors originaux ont été digitalisés

par ordinateur. Le résultat est étonnant, et on a bien du mal à penser qu'un jour, des sprites viendront se positionner au-dessus de ces écrans. Tiens, les sprites! eux sont



### TOP 15 Tous Ordinateurs

	TITRE	ÉVALUATION
1	SHADOW WARRIORS Deux (Amstrad, ST, Amig)	3
2	OPERATION SPYGLASS Deux (Amstrad, ST, Amig)	1
3	MIDNIGHT RESISTANCE Quatre (Amstrad, ST, Amig)	NW
4	TE BRESSE Deux (Amstrad, ST, Amig)	NW
5	DYNASTY WARS US Gold (Amstrad, ST, Amig)	NW
6	VENUS Quatre (Amstrad, ST, Amig)	NW
7	EAST NO 64 (Les Champions) US Gold (Amstrad, ST, Amig)	3
8	FOR RETALIATION Deux (Amstrad, ST, Amig)	4
9	TURBICAN Balance Act Amstrad, ST, Amig	5
10	COYOTE US Gold (Amstrad, ST, Amig)	NW
11	LES JUSTICIERS N°3 Amstrad, ST, Amig	NW
12	THANOS Deux (Amstrad, ST, Amig)	3
13	LOST PATROL Deux (Amstrad, ST, Amig)	NW
14	INTERNET 30 THINGS Futaba (Amstrad, ST, Amig)	NW
15	COMBO BACER Deux (Amstrad, ST, Amig)	NW

### NOUVEAUTES À SURVEILLER

1	SHADOW OF THE BEAST Amstrad, ST, Amig
2	SECRET AGENTS Deux (Amstrad, ST, Amig)
3	POWERWHEELS US Gold (Amstrad, ST, Amig)
4	GOLD OF THE AZTECS US Gold (Amstrad, ST, Amig)
5	PISTONS Deux (Amstrad, ST, Amig)

Vente par correspondance  
93.42.57.12  
Déliv. PARIS 15.30-02.57.12

RENTIL

2415 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS

FORUM DES HALLES

2, rue Fournier

et 4, Place de la Made

Niveau - 2

N°1 et 121 Les Halles

Tel. 42.56.13.72

**NOUVEAU**

**CHAMPS ELYSÉES**

Salon des Champs (Galerie Royal)

84, av. des Champs Elyées

Métro Georges V

228 Charles de Gaulle-Défilé

Tel. 42.56.13.13







## LES PREVIEWS

accusée en 36 couleurs, mais les graphistes espéraient avoir le temps de les faire avec bien plus de détails, ce qui serait certainement fini...

King's Quest V sera disponible dans un premier temps sur PC, en version CD-Rom et disquette, mais sortira après sur d'autres machines, avec des graphismes moins bons, bien sûr!

# SPACE QUEST IV

Rencontrer Mark Crowe et Scott Murphy, celle fut l'une des surprises de cette visite chez Sierra! Les concepteurs de la série des Space Quest étaient en train de terminer Space Quest V, dont le sortie est prévue sur PC pour le fin de l'année. Space Quest V est un épisode encore plus délirant que les précédents. Vous y jouez toujours le rôle de Roger Wilco, et vous êtes poursuivi par la Police des Sautes, qui veut mettre fin à votre série! Aussi rapidement, vous vous retrouvez projeté dans Space Quest IV, et vous n'avez plus à trouver un moyen de retourner dans Space Quest 4. Je vous vous préviens, c'est un déconcentré fou. Le jeu supporte le VGA 256 couleurs, ce qui donne lieu à



**Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone**  
BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00  
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

## PC COMPATIBLES

### COMPILATIONS

**ACTION D'ENFER** 249F  
+ DOUBLE DRAGON  
+ PLATOON  
+ CRISPY CARLS  
+ BUBBLE BOBBLE  
+ BUBBLE BOBBLE

**PC HITS N°2** 220F  
+ CONQUEST  
+ HENRI  
+ HENRI  
+ HENRI  
+ HENRI

**NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER\***  
**RETRAYAL** 249F  
**FIRE AND FORGET 2** 249F  
**P20 RETALIATOR** 249F  
**GOLD OF THE AZTECS** 249F  
**INCONVERTIBLES** 249F  
**MONTY PYTHON** 249F  
**RA** 149F  
**SILENT SERVICE 2** 249F  
**WMS 2** 249F

### AUTRES NOUVEAUTES\*

**ALPHA WATTS MENTAL** 249F  
**BATTLE COMMAND** 249F  
**BATTLE MASTER** 249F  
**BLAZE MANAGER** 249F  
**CASH FLOW** 249F  
**COLDCAST CHECK X** 249F  
**CORNBALL** 249F  
**CRASH FIGHT** 249F  
**DEFENDER MASTER** 249F  
**DEATHLY WARS** 249F  
**EGGHEAD FROM THE PLANET** 249F  
**FLIGHT OF THE EXTREMES** 249F  
**FOUNTAIN OF DRAGONS** 249F  
**HENRI** 249F  
**INDEFINITION** 249F  
**IRON CUP 1** 249F  
**LEGEND OF PAPERDOLL** 249F  
**LEGEND OF PAPERDOLL** 249F  
**IMPROVER** 249F  
**JORDAN'S GOLF MASTER** 249F  
**PLAYERS MANAGER** 249F  
**TELESTRIDER** 249F  
**TELESTRIDER** 249F  
**WALLS** 249F

## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

### LE MONDE DES MERVEILLES

**249 F**  
+ New Zealand Story  
+ Rainbow Island  
+ SuperWonderboy  
+ Bubble Bobble  
+ Bubble Bobble

### EDITION N°1

**249 F**  
+ Sakon  
+ Double Dragon  
+ Xenon  
+ Gemini Wing

### LES JUSTICIERS N°2

**249F**  
+ HOPPER ACTION  
+ HOPPER ACTION  
+ HOPPER ACTION  
+ HOPPER ACTION  
+ HOPPER ACTION

### HIT PARADE

**249F**  
+ BUBBLE BOBBLE  
+ BUBBLE BOBBLE  
+ BUBBLE BOBBLE  
+ BUBBLE BOBBLE  
+ BUBBLE BOBBLE

### TNT

**299 F**  
+ Hurd Drive  
+ Dragon Spirit  
+ AFB  
+ AFB  
+ AFB

### LES GUY TOY

**149F**  
+ LES JUSTICIERS  
+ LES JUSTICIERS  
+ LES JUSTICIERS

### NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER\*

**RETRAYAL** 249F  
**FIRE AND FORGET 2** 249F  
**P20 RETALIATOR** 249F  
**GOLD OF THE AZTECS** 249F  
**INCONVERTIBLES** 249F  
**MONTY PYTHON** 249F  
**RA** 149F  
**SILENT SERVICE 2** 249F  
**WMS 2** 249F

### AUTRES NOUVEAUTES\*

**ALPHA WATTS MENTAL** 249F  
**BATTLE COMMAND** 249F  
**BATTLE MASTER** 249F  
**BLAZE MANAGER** 249F  
**CASH FLOW** 249F  
**COLDCAST CHECK X** 249F  
**CORNBALL** 249F  
**CRASH FIGHT** 249F  
**DEFENDER MASTER** 249F  
**DEATHLY WARS** 249F  
**EGGHEAD FROM THE PLANET** 249F  
**FLIGHT OF THE EXTREMES** 249F  
**FOUNTAIN OF DRAGONS** 249F  
**HENRI** 249F  
**INDEFINITION** 249F  
**IRON CUP 1** 249F  
**LEGEND OF PAPERDOLL** 249F  
**LEGEND OF PAPERDOLL** 249F  
**IMPROVER** 249F  
**JORDAN'S GOLF MASTER** 249F  
**PLAYERS MANAGER** 249F  
**TELESTRIDER** 249F  
**TELESTRIDER** 249F  
**WALLS** 249F

**1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS**

### AUTRES NOUVEAUTES\*

**249F**  
+ HURD DRIVE  
+ HURD DRIVE  
+ HURD DRIVE  
+ HURD DRIVE  
+ HURD DRIVE

### HIT PARADE

**249F**  
+ BUBBLE BOBBLE  
+ BUBBLE BOBBLE  
+ BUBBLE BOBBLE  
+ BUBBLE BOBBLE  
+ BUBBLE BOBBLE

### TNT

**299 F**  
+ Hurd Drive  
+ Dragon Spirit  
+ AFB  
+ AFB  
+ AFB

### LES GUY TOY

**149F**  
+ LES JUSTICIERS  
+ LES JUSTICIERS  
+ LES JUSTICIERS

### NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER\*

**RETRAYAL** 249F  
**FIRE AND FORGET 2** 249F  
**P20 RETALIATOR** 249F  
**GOLD OF THE AZTECS** 249F  
**INCONVERTIBLES** 249F  
**MONTY PYTHON** 249F  
**RA** 149F  
**SILENT SERVICE 2** 249F  
**WMS 2** 249F

### AUTRES NOUVEAUTES\*

**ALPHA WATTS MENTAL** 249F  
**BATTLE COMMAND** 249F  
**BATTLE MASTER** 249F  
**BLAZE MANAGER** 249F  
**CASH FLOW** 249F  
**COLDCAST CHECK X** 249F  
**CORNBALL** 249F  
**CRASH FIGHT** 249F  
**DEFENDER MASTER** 249F  
**DEATHLY WARS** 249F  
**EGGHEAD FROM THE PLANET** 249F  
**FLIGHT OF THE EXTREMES** 249F  
**FOUNTAIN OF DRAGONS** 249F  
**HENRI** 249F  
**INDEFINITION** 249F  
**IRON CUP 1** 249F  
**LEGEND OF PAPERDOLL** 249F  
**LEGEND OF PAPERDOLL** 249F  
**IMPROVER** 249F  
**JORDAN'S GOLF MASTER** 249F  
**PLAYERS MANAGER** 249F  
**TELESTRIDER** 249F  
**TELESTRIDER** 249F  
**WALLS** 249F



97



## LES PREVIEWS

# VAXINE

Aussi étonnant que cela puisse sembler, Vaxine est le suite d'E-Motion, et est des mêmes auteurs. Autant dire qu'ils s'ont pas chamaillés depuis la sortie du premier jeu de particules...

Ce qu'il vaut mieux savoir avant de jouer à Vaxine, c'est qu'avant d'être un jeu, c'était une demo. Du coup, on a le droit au traditionnel damier scénarisé dans toutes les directions à une vitesse folle, et à un nombre étonnant de boules en ray-trace rebondissant de tous les côtés. Voilà pour le look visuel du jeu.



Le damier est vu de votre vaisseau, que vous dirigez à la souris, de manière très simple. Vous devez protéger des molécules de couleur enfoncées dans le sol. En fait, se trouvent des virus, de couleurs différentes également. Il faut éliminer les virus à l'aide du vaccin de la même couleur, dont vous disposez d'un nombre de doses limité. Tant que les virus sont isolés, ils sont inoffensifs et faciles à avoir. Déjà, quand deux d'entre eux se rejoignent, leurs mouvements deviennent plus imprévisibles, et les atomes ont déjà plus complexité... mais vous ne craignez toujours rien! Par contre, à partir du moment où ils sont trois ou plus, ils deviennent vraiment durs à débusquer, et deviennent



dangerous. En effet, ils se dirigent alors vers une des molécules que vous protégez, de la même couleur qu'eux. Dès qu'ils sont dessus, vous n'avez que quelques secondes pour les stopper, sans quoi les virus et la molécule exposent, en créant des virus de chaque autre couleur... Et tout se complique alors! Le problème est de bien doser le vaccin, que l'on peut récupérer fort facilement en tirant le groupe d'étoiles se trouvant au départ de chaque niveau, ou celui qui est à toute vitesse à la fin de chaque niveau. Si jamais vous manquez de vaccin d'une couleur, vous n'irez plus très loin. Enfin, si toutes les molécules que vous protégez sont détruites, c'est la fin du jeu. D'autre part, des parties noires, sortes de monstres, apparaissent soudainement sur le terrain. Si vous passez au travers, tous les virus s'immobilisent jusqu'à votre prochain tir, ce qui permet de gagner de précieuses secondes, surtout dans les niveaux élevés. Plus intéressant qu'E-Motion, bien mieux fait et surtout beaucoup plus jouable, Vaxine est réellement superbe, aussi bien sur ST que sur Amiga, ce qui est tout de même notable!

US GOLD  
Amiga / ST  
Septembre



DISPONIBLE DANS LES MAGASINS ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Offrez-vous  
VAXINE  
à 14 900 de Ventes  
ou 18 900 de Ventes  
avec le jeu

961 00 57 65 52

# FALCON

INTERNATIONAL  
AWARD WINNER

## TOUJOURS PLUS FORT!

Mission 2 transporte les meilleurs combats d'univers dans l'univers des intercepteurs radar, avec des armes hors de la portée visuelle.

Votre mission: stopper les attaques des tanks ennemis tout en protégeant des raids vos forces armées et vos installations vitales.

Les messages de la tour de contrôle vous permettront de prendre vos décisions tactiques face à l'ennemi.

Attention! Vous devez faire face à deux raids aériens simultanés et lutter contre cinq avions ennemis en même temps!

## NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES

LA MÊME JOUABILITÉ QUE FALCON AVEC UN PLUS GRAND CHOIX D'ARMES

MISSIONS D'INTERCEPTIONS GRÂCE AU CONTRÔLE AU SOL ET AU RADAR.

MISSILES ANTIRADAR ET NOIR DE PORTÉE VISUELLE

BATAILLES PASSIONNÉES, INTELLIGENCE ENNEMIE ARTIFICIELLE.

JUSQU'À 5 AVIONS ENNEMIS 2 ATTAQUES INDÉPENDANTES EN MÊME TEMPS.

MISSION

DISK

2  
NIVEAU

TOUJOURS PLUS FORT!

MIRROR  
Soft

Spectrum HoloByte



















## LES PREVIEWS

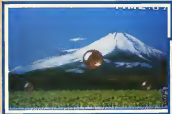
PANG

Prévoisé en rubrique Sous les arcades, dans le numéro 23 de Génération 4, Pang arrive déjà sur micro. Et c'est bien évidemment Ocean qui s'est chargé de l'adaptation ! Première considération, aucune différence n'est visible entre les deux versions. Graphiquement c'est superbe (plus d'une centaine de couleurs sur Amiga), les musiques et bruitages sont d'excellente qualité, en accord avec les régions visitées, et l'animation du personnage comme des boules est exemplaire.

Je vous rappelle le principe du jeu, à chaque niveau le joueur doit détruire toutes les boules présentes à l'écran. Si au début elles sont peu nombreuses, leur nombre augmentera rapidement au fil des tableaux. De plus, dès que le joueur parvient à toucher une boule avec son fusil (ne lui autorisant, au début, qu'un seul tir), celle dernière se disloque en deux boules qu'il est possible de diriger elles aussi, et ce trois fois de suite. Bien sûr, il faut éviter de se faire toucher par une de ces boules, sans quoi c'est la mort ! A chaque fois, ou presque, qu'une boule est détruite, elle libère un bonus. Certains vous donneront une arme supplémentaire (double tir, persistance du tir), d'autres quelques secondes de répit en gelant l'écran (sauf le joueur)... Mais ils ne sont pas tous bons à prendre, la dynamique par exemple fera exploser toutes les boules multipliant les risques de se faire toucher.

Dans les niveaux supérieurs, divers obstacles viennent entraver l'objectif du joueur : des dalles indestructibles devant le parcours des boules, le nombre des boules augmente, la neige rend le maniement du personnage plus hasardeux...

En bref, un superbe jeu d'arcade, tant sur le plan de la réalisation que de l'intérêt alliant à merveille les réflexes et la réflexion. Un hit en puissance !



OCEAN  
Amiga / ST  
Octobre

## VOUS AVEZ 4 JOURS POUR DEVENIR DES DIEUX.

CNIT PARIS LA DÉFENSE  
du 18 au 21 Octobre.

Toute la micro de loisirs.

Création graphique, musique, éducation, jeux vidéo. Les ateliers livres-service, toutes les nouveautés, tous les grands éditeurs, les clubs...

Toutes les solutions pour l'entreprise. Du traitement de texte à la P.A.O., le PORTFOLIO, la nouvelle station graphique TT 68030, les solutions par profession...

Pour toute information : tapez 36.15 code ATARI ou appelez le service informations au 40.85.31.31.

FORUM  
ATARI



## LES PREVIEWS

Captive, c'est peut-être LA surprise du mois, n'ayant jamais entendu parler de ce jeu-là auparavant. Pourtant, *Captive* a tout pour devenir un mighiili! C'est simple, d'autant que c'est très pompé sur *Dungeon Master*, mais qu'il s'agit de science-fiction et que c'est bien plus beau. Avouez que ça peut faire un carton...

Captive se déroule dans un futur légèrement apocalyptique, où le mot "littles" n'a plus aucun sens. Par exemple, vous avez été emprisonné pour un crime que vous n'êtes quasiment certain de ne pas avoir commis. Après 200 ans d'emprisonnement (en hibernation hibernocronique), un ordinateur se réveille et stoppe le processus d'hibernation, vous laissant seul et sans rien dans une cellule minuscule. Un seul objet se trouve dans un coin de la pièce, et il s'agit d'une petite valise. Les 200 ans ont agi sur votre mémoire, et vous avez bien du mal à vous rappeler de tout ce qui pourrait vous aider en un moment précis. Tout de même, vous pensez que c'est le genre de valise contenant un ordinateur, et vous ne vous trompez pas... Ouvrant la valise, vous découvrez un ordinateur en état de marche, mais vieux de plus d'un quart de siècle! Quel qu'il en soit, ce sera le seul élément vous permettant de vous échapper.

Après avoir mené diverses expériences avec l'ordinateur, vous entrez en contact avec un groupe de quatre androïdes, soumettant votre cause, et c'est ainsi que commence le jeu. Vous contrôlez les mouvements des quatre robots, et déterminez leurs actions et interactions avec le milieu dangereux dans lequel ils évoluent. Durant leur évasion jusqu'à votre cellule, vous découvrez de nombreuses informations sur votre lieu de détention, mais aussi sur votre identité, votre job, et l'en passe...

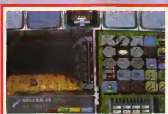
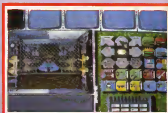
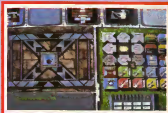
Côté jeu, *Captive* ressemble énormément à *Dungeon Master*. Tout se joue à la souris, et on retrouve les mêmes icônes et les mêmes possibilités que dans le jeu de chez FTL. A la rigueur, le système est un peu plus pratique. Une arme en main peut être utilisée en cliquant dessus avec le bouton droit, ce qui permet de faire combattre les quatre robots très rapidement.

Chaque niveau est fait de nombreuses bases, qu'il faut explorer afin de découvrir tous les renseignements nécessaires à votre évasion, mais aussi de scènes existentielles, dans un monde épique et complexe de nombreux étages. Le plus, c'est qu'une fois que vous êtes dévoté (ce qui doit prendre tout de même beaucoup de temps), vous pouvez recommencer une partie, le programme étant capable de créer de nouveaux niveaux, complexes, labyrinthiques, etc.

Les possibilités sont trop nombreuses pour être décrites ici, mais sachez qu'il est possible de connecter des poches aux cerveaux des robots, ou de leur donner divers programmes : origami, calcul, etc.

Apparemment, le jeu est plus violent que *Dungeon Master*, du fait des armes dont on dispose (lance-flammes, fusil-laser, etc.), mais s'il comporte plus de pages, il semble ne pas y avoir véritablement d'énigmes à résoudre. Cependant, nous n'avons presque pas joué avec *Captive*, et il faudra donc attendre le test final pour savoir si oui ou non, *Captive* peut faire aussi fort que *Dungeon Master*! Quel qu'il en soit, la réalisation est d'ores et déjà meilleure.

*Captive* sortira en septembre sur Amiga et ST, la version PC suivant d'ici la fin de l'année.



# CAPTIVE



MINISCAPÉ  
Amiga / PC / ST  
Septembre



## LES PREVIEWS

# TOM & THE GHOST

En attendant Great Courts II, voici le dernier programme de l'équipe Blue Byte. Le principe du jeu est un peu agi-cow, puisque vous devez non pas un seul personnage mais deux. En fait il s'agit de retrouver la mère d'un petit garçon, Tomi, enlevée par l'esprit du magicien fou linder lors d'une vaine quête dans son château. Une légende raconte que si ce magicien parvient à lier dix victimes humaines à Lucifer, il obtiendrait en échange un pouvoir sans limites sur Terre. Avant Ellen, la mère de Tomi, seul

autres personnes ont disparu sans laisser de traces. Il est donc impératif de retrouver Ellen! Votre rôle dans cette affaire est double: retrouver Ellen pour contraindre les projets d'Endor et lui rendre son fils. Vous jouez le rôle de sir Arrow, âgé de 500 ans, et qui jura jadis avant sa mort de combattre Endor et ses sbires, responsables de la perte de son unique amour.

Si sa première absurdité, votre tâche peut sembler facile, il en est tout autrement après quelques minutes de jeu. En effet, Tomi est avant tout un enfant et réagit en tant que tel. Il peut, à tout moment, décider de s'arrêter pour une raison quelconque et refuser de vous suivre. Pour le ramener à la raison, une seule solution, utiliser le sifflet que vous devez vous pencher dès la d'être (presque) facile. Mais votre rôle de tuteur ne s'arrête pas là. Pour éviter certains pièges, comme des dalles déformées des trappes ou vos pieds, vous devez continuellement prendre Tomi dans vos bras. Tout au long du jeu, vous découvrirez de nombreux objets que vous devrez utiliser à bon escient (arbalètes, briques...). Côté réalisation, Tom and The Ghost bénéficie de beaux graphismes et les personnages sont bien animés. Mais le véritable point fort du jeu, c'est sa jouabilité!

UBI SOFT  
Amiga / PC / ST  
Octobre



# EXPLORA 3



Après quelques mois de retard, le troisième volet d'Explora devrait être disponible pour octobre 90. Cette nouvelle aventure nommée "Sous le signe du Serpent" débute alors que l'écrivain, que vous incarnez, se retrouve devant sa feuille blanche à court d'idées. L'éditeur de votre éditeur vous laisse trois mois pour lui livrer l'ébauche de votre prochain roman, sans quoi vous serez contraint de chercher une autre maison d'édition.

Ce matin, après une soirée bien arrosée, le réveil fut difficile. D'un geste machinal, vous allumez votre téléviseur alors que le journal télévisé commence à peine. Tout à coup c'est le stupéfait, vous entendez votre nom et ce que vous apprenez va transformer votre vie. De fil en aiguille, vous serez confronté à de multiples dangers et serez amené à contraindre le mystérieux seigneur du Serpent.

La réalisation d'Explora III est encore meilleure que ses prédécesseurs. En tout, le jeu comporte près de 400 écrans différents avec de superbes graphismes incluant des décors et des décors, 225 voix extérieures, des animations spectaculaires dans de très nombreux écrans... L'action se déroule au sein d'une ville sombre dans laquelle le joueur peut se déplacer à pied, en bus, en taxi et en voiture. L'interface utilisateur a également bénéficié de quelques progrès. Désormais, le joueur peut se déplacer à l'intérieur d'un exemple ouvert une porte ou examiner un objet sans perdre de temps. Le scénario, riche et fouillé, laisse néanmoins une grande place à l'humour. En conclusion, un logiciel complet, très bien réalisé qui devrait passionner les amateurs d'aventure.

INFOMEDIA  
Amiga / PC / ST  
Entrée 90

# EXPLORA III

## Sous le signe du Serpent

Entraîné dans un engrenage diabolique, votre vie est menacée à chaque instant, mais pourquoi ?

Quels sont ces êtres qui peuvent se transformer en serpent, et quelle est donc cette secte avide de pouvoir ?

EXPLORA vous attend encore une fois dans les méandres de cette superbe aventure aux 250 écrans.

PROCHAINEMENT SUR ST, AMIGA, PC

Nouvelle interface encore plus intuitive

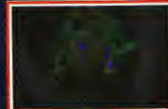


INFOMEDIA



[illegible][illegible]

*L'ancien ca - meurt en - vers y les yeux. L'expression  
deux fois plus la moitié l'est même, mais si c'est de vous  
parce qu'il est le (1970), et moi je n'y arrive!  
Ensuite, tel se dit lui-même, il n'y a pas de fin, car il n'y a rien.  
Cela est-il?*

[illegible][illegible]

des grilles, qui servent parfois de passage secret, mais aussi les Répétiteurs et leur machin, infernale, et quelques autres, comme d'habitude. Arrivé au bout de la course, il se débarrasse un instant de son...

L'explication des groites demande un peu plus de réflexion. Il nous faut ramener le plus de diacrits possible, sans jamais recroiser votre chemin, et en évitant les incursions de la tête hors du labyrinthe.

Un jour, je passe dans le jungle vous demandera beaucoup  
"pensez, dans ce jeu de plaisir" accablé souvent !  
Voulez-vous que je vous "ai" (de l'âme) vous vous balan-  
cer mes bras, d'une main, bref, vous devez franchir des  
bonnes et l'efficacité de l'échec ! également attention aux  
autres personnes.

En outre, vous pouvez également, à partir de nos services, souscrire. Il est possible d'acheter et de vendre les actions de l'entreprise les variations de la



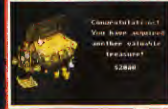
# DUCK TALES

**Holdings:** 1,000,000 shares

Enfin, l'histoire de son enfance, Pléson peut affecter d'un son estro-l'art ou bien d'argent. Il plonge dans une mer-  
cure de pitié et se velle verticalement à l'heure lorsqu'il  
"meur" d'attente.

Frank Talbot, spécialiste de l'évaluation des risques, rappelle justement les préconisations de l'Inury, et d'innovations positives. Les relations d'urgence ne sont pas conçues pour braver des chauffeurs, surtout les tan-tan-tan, mais le feu est tellement simple à jouer que l'on s'habitue rapidement ce petit écran.

On voit  $p$  en petits et  $q$  en grands, ce signifie enroulement en principe.



Congratulations!  
 You have acquired  
 another valuable  
 treasure!  
 \$2800











# GÉNÉRATION 4

HORS SERIE N°1  
20 FRANCS

EN VENTE DES  
LE 10 JUILLET

LES 8 POSTERS DE L'ÉTÉ  
(format 60x80)

## LES PREVIEWS



## STORMOVIK

Voici déjà le nouveau soft de l'équipe ayant réalisé l'excellent LHX Attack Chopper. C'est une simulation de vol vous mettant aux commandes de Sukhoi SU-26 Stormovik, l'avion soviétique d'attaque au sol le plus efficace. Voilà qui est original!

Le scénario est totalement fictif: une organisation terroriste commence à faire parler d'elle en URSS, et vous devez la combattre au cours de nombreuses missions.

Au fur et à mesure de celles-ci, vous gagnez en grade, et avez accès à du matériel et à de l'armement plus sophistiqué, ainsi qu'à des missions plus dangereuses. Si vous êtes doués, vous pourriez peut-être à la mission finale, où vous devez barrer les chefs terroristes et sauver le Président du Soviet Suprême en personne. Le scénario se déroule sur 3 ans où le joueur doit faire face aux assauts terroristes, à bord de véhicules anticaristes et russes... Eclairez, et la Jeune Guerre Mondiale sera quasiment évitable!

Côté jeu, la réalisation est aussi bonne que LHX Attack Chopper, c'est-à-dire que l'animation est particulièrement fluide, et la maniabilité parfaite. Un nouveau hit en perspective...

ELECTRONIC ARTS  
PC  
Octobre



La Fnac  
a sélectionné  
pour vous  
les meilleurs  
logiciels  
du mois

**FLIGHT OF THE INTRUDER**  
Mirrorsol/PC et bientôt ST et Amiga

**CORPORATION**  
Core Design/ST, Amiga et bientôt PC

**PANZA KICK BOXING**  
Enix/ST et Amiga

**BATTLE MASTER**  
PSS/ST, Amiga et PC

**PLOTTING**  
Ocean/ST, Amiga et Amstrad

**SECRET OF THE MONKEY ISLAND**  
LucasFilm Games/PC et bientôt  
ST et Amiga

**CADAVER**  
ImageWorks/ST, Amiga

**WINGS**  
Cinemaware/Amiga et bientôt ST et PC

**TETRIS**  
Nintendo/Nintendo

**FEDERATION QUEST ONE**  
Gremlin/ST, Amiga

**DUNGEON MASTER PC**  
FTL/PC et toujours ST et Amiga

**RA**  
Rainbow Arts/ST, Amiga et PC

**SLAP SHOT**  
Sega/Sega

**RASTAN SAGA 2**  
NEC/PC Engine

**RAMPAGE**  
Aam/Lynx

Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac essayent toutes les nouveautés, les trient, les classent et vous proposent leurs 15 meilleurs choix qu'ils recommandent pour leur attrait, leur intelligence et leur agrément d'utilisation.

fnac



## LES PREVIEWS

Voilà une bonne surprise d'Electronic Arts, avec ce nouveau jeu de l'auteur de Zany Golf et Marble Madness. Difficilement classable, car à mi-chemin entre le jeu d'arcade et le jeu d'aventure, The Immortal est un jeu dans lequel vous dirigez un sorcier à la recherche de Mordantir, disparu depuis bien longtemps. Le jeu commence dans l'enceinte d'un donjon, où une image de Mordantir se forme à partir de la fumée d'une bougie, expliquant qu'il est empoisonné à l'étage le plus profond du donjon. Le joueur peut alors commencer, mais il va vite découvrir que le lieu cache bien des secrets et des dangers: de nombreux monstres (gobelins, limaces, trolls, krakens, dragons, araignées), mais aussi des trappes et d'autres surprises. Fort brutalement, le joueur découvre au fur et à mesure du jeu des indices et des objets qui l'aideront dans sa quête. En effet, chaque personnage renverra à quelque chose à dire ou à apporter, et chaque clé, message, arme ou parchemin magique à son utilité!

Le jeu est véritablement un mélange d'arcade et d'aventure, avec une vue de trois quarts, un peu comme dans Pearly Tale, mais en plus détaillée. Les combats se déroulent au joystick, ainsi que les phases où vous évitez divers monstres ou pièges. Il faut donc être doué afin de pouvoir battre vos adversaires. Côté aventure, il y a un scénario assez complexe, avec des histoires de trahisons, de pactes, et même des énigmes à résoudre...

Ce qui frappe dans le jeu, en dehors des graphismes assez bons, c'est la variété des décors et des actions à accomplir, et surtout l'animation des personnages et du décor. Votre magicien descend les échelles d'une manière gracieuse, et chaque fois qu'il meurt, vous avez droit à une scène animée superbe, correspondant au type de mort: dévoré par un ver de terre géant, par un nid d'araignées, etc... Il y a bien des phases différentes dans le jeu. Ainsi dans les égouts, vous devez, monté sur votre botte, aller approcher le kraken, monstre mythique, afin qu'il vous serve. Il faut alors traverser tout les égouts sans se faire attraper, ce qui relève de l'exploit, afin de l'attraper jusqu'au bout de l'égoût, où une tornade le fera disparaître pour toujours. Lors de combats contre le dragon, vous devrez être d'une précision incroyable dans l'exécution de vos sorts si vous ne voulez pas mourir brûlé...

The Immortal est à la fois original, beau et personnellement bien fait. Tout ce qu'il faut pour remporter un vil succès!

ELECTRONIC ARTS  
Amiga / ST  
Septembre

# THE IMMORTAL





## LES PREVIEWS



# INDIANAPOLIS 500

ELECTRONIC ARTS  
Amiga  
Octobre



Ceux qui ont vu Indianapolis 500 sur PC s'en souviennent encore comme étant la course automobile la plus réaliste jamais faite, et le jeu où l'impression de vitesse était la plus présente. C'était donc avec une certaine crainte que l'on attendait la version Amiga de ce jeu. Quelle heureuse surprise ! Electronic Arts en fait une excellente conversion, tout aussi rapide que la version PC, mais avec un fond sonore totalement dénué.

Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu, Indianapolis 500 est une simulation de course de kart sur le circuit d'Indianapolis. Vous pouvez choisir parmi 3 voitures différentes, après quoi vous pouvez soit vous entraîner afin d'obtenir une meilleure place sur la grille de départ, soit commencer une course, auquel cas vous partez en dernière position.

La vue principale est obtenue de la voiture, alors que vous ne voyez que le tableau de bord... Graphismes splendides, animation IN-CRO-YABLE, impossible de ne pas être pris dans le jeu. En plus de cela, vous pouvez à tout moment revoir les 20 dernières secondes au ralenti, comme vous les avez vécues où à partir de caméra. Les vues extérieures sont splendides, originales et variées : vue d'avion, des côtés de la piste, vue télévisée, vue de l'arrière de la voiture, etc.

Bref, Indianapolis 500 est techniquement parfait, mais en plus de cela, il possède des sons étonnants, rendant la course encore plus réaliste. Un jeu que tous les possesseurs d'Amiga ne devraient d'acheter chez eux !



## RETROUVEZ LA COMPILATION DES HEROS LEGENDAIRES



### RAINBOW ISLANDS

Après avoir vu Rainbow Islands sur PC, on se souvient encore de la beauté de ce jeu. Ici, on retrouve la même aventure, mais avec des graphismes encore plus beaux. Le jeu est très amusant, et on se retrouve à vouloir jouer encore et encore. C'est un jeu qui ne se joue pas une fois, mais qui se joue toute une vie.



### SUPER WONDERS

Super Wonders est un jeu de plateforme très amusant. On se retrouve à vouloir jouer encore et encore. C'est un jeu qui ne se joue pas une fois, mais qui se joue toute une vie.

### BUBBLE BOBBLE

Bubble Bobble est un jeu de tir très amusant. On se retrouve à vouloir jouer encore et encore. C'est un jeu qui ne se joue pas une fois, mais qui se joue toute une vie.

### THE NEW ISLAND STORY

The New Island Story est un jeu d'aventure très amusant. On se retrouve à vouloir jouer encore et encore. C'est un jeu qui ne se joue pas une fois, mais qui se joue toute une vie.



### ZAC DE MOSQUETTE

Zac de Mosquette est un jeu de tir très amusant. On se retrouve à vouloir jouer encore et encore. C'est un jeu qui ne se joue pas une fois, mais qui se joue toute une vie.



### AMSTRAD

Amstrad est un jeu de tir très amusant. On se retrouve à vouloir jouer encore et encore. C'est un jeu qui ne se joue pas une fois, mais qui se joue toute une vie.



## LES PREVIEWS

# POWERMONGER



ELECTRONIC ARTS  
Amiga / PC / ST  
Octobre

Cela fallait pas mal de temps que nous vous parlions de ce nouveau jeu de Bullfrog, les auteurs de Populous et Flood. Bien que ressemblant fortement à Populous au niveau du look, il ne faut pas le confondre avec Populous 2, la suite, qui sortira début 91.

Powermonger est un jeu de stratégie se déroulant dans un monde vivant où chaque esprit représente un personnage à une maison, un travail et une intelligence propre.

Le mélange de 2D et de 3D, les sprites, rappelle Populous, si ce n'est qu'ici les reliefs sont moins créés que dans le hit de 1989, et les décors rassemblent plus à ceux d'une maquette. On y trouve en effet des collines, des plaines, des routes, des bâtiments, des arbres, des lacs, et même des rivières et des chutes d'eau vivantes.

La 3D permet des effets qui n'existaient pas dans Populous, comme la possibilité de faire tourner le terrain pour le voir sous un nouvel angle, ou encore la possibilité de zoomer plus ou moins sur le terrain. Une vue de loin d'un village vous montrera un groupe de maisons, alors qu'en vous rapprochant, vous n'en verrez que deux, mais bien plus détaillées.

Chac détail, l'équipe de Bullfrog va très loin, puisque l'on voit à travers le monde des pêcheurs en bateau, des fermiers, des éleveurs, du bétail, des montiers et des oiseaux, qui se déplacent fort logiquement. On voit même des pigeons voyageurs venir douter des ordres, et les amis des quatuorzièmes siècles au ciel !

A ce monde crédible et détaillé viennent se greffer les saisons. Les couleurs des paysages changent au fur et à mesure de l'année, et il arrive même qu'il pleuve ou qu'il neige. Dans ce dernier cas, on peut voir les éleveurs rentrer le bétail et les meuniers dans leurs granges, ou même les oiseaux migrer !

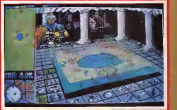
Mais il y a encore plein d'autres détails (je ne peux pas tout vous dire), comme le fait que les habitants vont

couper du bois pour l'hiver, que les armées proches d'une furie vont se sacher dedans, que d'autres vont y fabriquer des arcs pour riposter, que des soldats tuent les pigeons voyageurs, moyen couramment utilisé pour envoyer vos ordres, etc.

Nor, ce n'est pas une blague, même si tout ce que je viens de vous expliquer paraît incroyable, c'est pourtant la vérité. Autant donc dire, avant de vous expliquer le jeu, que Powermonger est exceptionnel, et que l'on pourrait sans y jouer s'amuser des heures à observer ce qui s'y déroule.

Dans le jeu, vous jouez le rôle d'un dirigeant d'une tribu venant d'arriver sur ce nouveau territoire. Il y a dans le jeu 200 territoires différents à conquérir afin d'être le maître du monde, chacun ayant divers évènements associés... Il y a donc des milliers de parties différentes jouables avec Powermonger !

Le monde est peuplé de villages isolés, de communautés de marchands ou de pêcheurs, mais aussi de grandes villes. Pour conquérir chaque monde, il faut obtenir le soutien du peuple, par la force, les négociations ou la corruption. Une fois que le joueur est soutenu par les siens, il peut leur



démarcher de se mettre à évoluer. Il suffit de cliquer sur l'icône "Inventaire" et plus ou moins rapidement, quelqu'un fera une invention. Ce sera soit une nouvelle arme, plus dévastatrice, soit une nouvelle machine pour leur travail, selon le degré d'agressivité déterminé par le joueur.

Vous dirigez vos armées à travers le territoire, de manière très simple, puisque l'ensemble du jeu se pratique à la souris.

Vous devez fournir de la nourriture à la population, ou bien la chercher eux-mêmes. A chaque fois qu'un village passe de votre côté, son capitaine arrive. Chaque capitaine a une véritable personnalité, et doit être traité indépendamment. A vous de trouver comment le manipuler au mieux. Vous pouvez échanger un capitaine, le combattre, l'acheter, ou encore lui demander d'explorer la ville dont il s'occupe.

La partie n'est pas gagnée d'avance, car l'ordinateur commande trois autres Powermonger (jeux de pouvoir), dont le but est semblable au vôtre. Il sera également possible de jouer à plusieurs en connectant ensemble des Amiga, PC ou ST.

En fait, Powermonger est un wargame avec des éléments de diplomatie, mais tellement vivants qu'il plaira à tous... Powermonger, c'est plus qu'un jeu : c'est une expérience à vivre !











# SIMULCRA



Simulcra, c'est le tout nouveau jeu de l'équipe de Grubgold, surtout connu pour leur adaptation de Rainbow Islands.

C'est un shoot'em'up en 3D, mais avec un minimum de réflexion lors de mises.

Au début du jeu, vous commandez un tank, et vous devez explorer le niveau, qui est en fait une sorte de labyrinthe. Tirez sur les tanks ennemis, mais aussi sur les miradors et autres obstacles, et vous trouverez certainement des bonus.



Ceux-ci vous apprennent de l'équipement divers, comme un radar, une carte du niveau ou encore des missiles guidés. A partir du moment où vous trouvez des amis, vous pouvez sauter au-dessus des obstacles ou encore aller sur une partie de niveau auparavant inaccessible. Trouvez le Turbo Booster, et vous pourrez alors voler! A chaque niveau, vous devez détruire 5 générateurs qui créent des champs de force vous interdisant l'accès à certaines parties du niveau.

Côté 3D, le jeu est particulièrement rapide, bien plus que exemple que Virus, tout en restant très fluide! Les bruitages sont tout à fait corrects, et le jeu se révèle très prenant à jouer.

Réalisation parfaite et jeu prenant, voilà de quoi faire un nouveau hit chez Microstyle, après RVP Hooda et Stunt Car Racer.



MICROSTYLE  
Amiga / ST  
Reuthe

3615  
**SM1**  
LE TÉLÉCHARGEMENT  
HAUTES PERFORMANCES

**TÉLÉCHARGEZ  
LES LOGICIELS  
QUI CREVENT  
L'ÉCRAN.**

SM1, c'est plus de 2 000 logiciels gratuits et très performants, page les formes de graphismes, de sons, de jeux et d'utilitaires adaptés.



## LES PREVIEWS

# BADLANDS



Badlands, c'est un des récents jeux d'arcade de chez Tengen dont la licence a été reprise par Demark. Le jeu reprend le principe de Super Sprint, c'est-à-dire d'une course automobile sur un circuit vu de dessus, et où l'on peut participer.

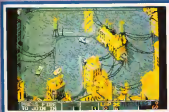
Le changement vient du scénario, puisque les courses se déroulent dans des paysages en ruines, à une époque post-apocalyptique. Du coup, on est plus près de Mad Max que des courses automobiles, puisque chaque constructeur est équipé de missiles, et peut donc tenter de détruire ses adversaires.

Le jeu comprend 8 circuits totalement différents, au niveau du tracé mais aussi du décor. Et dans Badlands, le décor joue un rôle important, puisqu'il agit sur le déroulement du jeu. Il est en effet entièrement animé, et à tendance à s'écrouler durant une partie, victime de missiles perdus. Dans le tableau de la ville, il faut ainsi éviter les



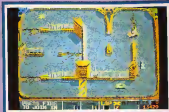
lignes électriques qui tombent à terre, ou encore le réservoir d'eau qui finit toujours par choir. Dans le désert, les montagnes s'écroulent et les rochers tombent sur la piste. Dans la raffinerie, des fûts d'huile s'effondrent sur le tarmac, le recouvrant partiellement glissant.

En plus de cela, il y a des éléments du décor, ou parfois des personnages, qui supportent des bosses (en points, en vies ou en missiles) quand on leur tire dessus!



Si vous terminez premier sur un circuit, vous gagnez le droit de continuer. En fait, quelque soit le nombre de joueurs, il faut qu'ils arrivent avant les voitures dirigées par l'ordinateur pour continuer.

Après chaque victoire, vous retournez au stand, où vous



pouvez acheter de l'équipement (missiles, turbo, pneus, pare-chocs...) avant de repartir en course.

Les versions Amiga et ST sont assez proches de la version arcade, si ce n'est que l'on ne pourra jouer qu'à un ou deux joueurs. Voici quelques scènes des diverses versions...



DOMARK  
Amiga / PC / ST  
Octobre

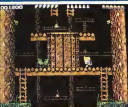
3615  
**SM1**  
LE 1er FORGEMENT  
MOTOS PERFORMANCES

TELECHARGEZ  
LES MEILLEURS  
UTILITAIRES DU  
DOMAINE PUBLIC.

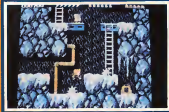
SM1 met à votre disposition plus de  
5 000 logiciels gratuits pour votre  
Micro PC, Apple II, Commodore, Amiga  
Apple Macintosh et Amstrad CPC.



RICK DANGEROUS II



# RICK DANGEROUS 2



L'équipe de Core Design nous a concocté une suite à Rick Dangerous (4 d'Or 1989 du Meilleur Jeu d'Action) qui devrait connaître le même succès que son prédécesseur. Chaque niveau commence par un petit dessin animé loufoque.

Le premier raconte comment Rick revient à Londres après ses premières aventures, pour découvrir que des vaisseaux extraterrestres survolent la ville. L'un d'eux se pose à Hyde Park, et Rick part l'explorer. Le jeu commence! Rick est maintenant blond et a une cape sur le dos... On dirait Flash Gordon, mais en bien plus grotesque. D'ailleurs, Rick Dangerous 2 possède des éléments tout aussi ridicules que dans le 1er épisode, ce qui est loin de nous déplaire. A la fin du premier niveau, le vaisseau part avec Rick sur la planète des extraterrestres, mais tombe loin de leur base. Rick va devoir traverser 3 mondes différents!

Le second niveau se déroule dans le royaume glacé de Preznia, où Rick affronte des espèces de Vichougs grotesques. Au troisième niveau, il doit traverser les forêts de Vegrablia, alors que le quatrième révèle l'envoie dans les mines bossaues de la Citadelle de Barfalstropolis. Dans les mines, Rick découvre des esclaves travaillant à extraire le minerai radioactif permettant à la citadelle de voler dans l'espace. Après avoir libéré les esclaves, il monte dans un ascenseur. Enfin, le dernier niveau permet à Rick d'entrer dans la citadelle. Je ne peux vous dire ce qu'il doit y faire, mais sachez que c'est particulièrement complexe!

Châ nouvenards, il y a des endroits où le sol est glissant, d'autres où la gravité vous joue des tours. En plus de cela, le sprite de Rick change selon qu'il est boueux, mouillé, etc... Le jeu comporte en plus des tableaux secrets.

Le jeu a été amélioré: il est maintenant possible de faire glisser les boîtes dans une direction, au lieu de les pousser à vos pieds. Cela permet d'ailleurs de détruire plusieurs aliens, ou d'ouvrir des passages apparemment inaccessibles. D'autre part le jeu possède maintenant des scrollings horizontaux et verticaux.

Les pièges sont encore plus sadiques que dans le premier épisode, mais on progresse mieux... Enfin, la bonne idée de Core est qu'il est possible d'accéder directement aux quatre premiers niveaux, ce qui permet de jouer un nouveau niveau jusqu'à ce qu'on soit coincé dans un autre. Cependant, pour accéder au dernier, il vous faudra jouer les quatre premiers d'affilée.

Plus beau, mieux fait, plus jouable et toujours aussi drôle, Rick Dangerous 2 est incontestablement le meilleur jeu de platesaux à venir dans les mois qui viennent...

FREDDIE  
Aout / PC / ST  
Septembre

3615  
**SM1**  
LE TOUCH-SCREEN  
HUITES PERFORMANCES

METTEZ DU  
PUNCH DANS  
VOTRE MICRO.

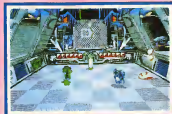
Séi en bouce les meilleurs utilisateurs, des graphismes étonnants, des musiques d'exception, fin tout plus de 2 000 super logiciels.



# FIREBALL



FIREBALL  
Amiga / ST  
Septembre



Fireball est un jeu de football futuriste, où deux équipes de deux joueurs s'affrontent. Le but du jeu n'est pas vraiment de marquer des buts mais plutôt de détruire les Salamandres pendant les buts, à l'aide d'un ballon nommé Fireball. Le terrain de jeu est particulièrement grand, et comporte tout de même 8 buts (4 par équipe), chacun étant gardé par une Salamandre, dont le souffle de feu est fatal aux joueurs.

Pour gagner, il faut donc détruire les quatre Salamandres pendant les buts concédés, mais ceci ne sera pas facile, car les adversaires feront tout pour vous empêcher, et le terrain sur lequel jouent les joueurs est en perpétuel mouvement!

Fireball est un jeu incontestablement original, bien réalisé, et plaisant à jouer. Text complet le mois prochain.



# ROBOCOP 2



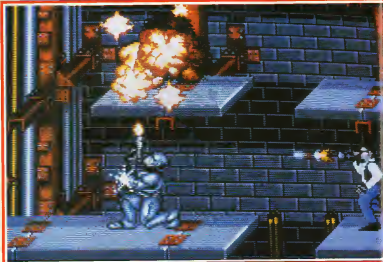
LE JEU: une preview exclusive du jeu Ocean, par le rédacteur.  
LE FILM: tout sur le film, par le 1ère Classe Conducteur Lathière.  
FRANK MILLER: sa vie, son œuvre par V.D.

Remerciements à Laurent Fuvault, Philippe Joyeux.

Les photos du film sont Copyright 1991 Twentieth Century Fox  
Les photos & illustrations des albums Jack Knight, Arjen & Liberty sont Copyright Zebra Editions.  
Les photos & illustrations des albums Elmore & Mac Robert sont Copyright Guy Harcourt & Blinks.  
Les photos & illustrations de l'album Garagi sont Copyright Semo France.



# ROBOCOP 2



Ocean travaille en ce moment même à la réalisation de RoboCop 2 sur Amiga et ST. C'est l'équipe qui a fait les incorruptibles, Midnight Resistance et Batman, Caped Crusader, qui s'en occupe, ce qui est particulièrement bon signe.

Le jeu reprend le même système que le premier, mais avec une petite partie réflexion. Tout d'abord, durant la phase principale, on vous avance en tirant sur tous les ennemis ou mineurs. RoboCop doit maintenant déjouer des pièges, débloquer certains mécanismes ou sauter des objets afin de passer des obstacles. A côté de ça, l'écran de jeu est beaucoup plus gros, tout comme les sprites. Vous noterez d'ailleurs que l'on reconnaît particulièrement bien les personnages du film dans le jeu.

A côté de cela, il y a toujours des intermissions, cette fois destinées à vous changer les idées, à l'exemple tel du tir sur cible, où RoboCop en profite pour recalibrer sa façon de tirer. D'autres phases seront également présentes, dont une où vous devez réparer les circuits électroniques de RoboCop.

Une meilleure adaptation et un jeu plus intéressant pourrait faire de RoboCop la plus grosse verre de Noël. Mais d'autres concurrents sont sur la piste, comme Dick Tracy de Dynasty Software, Teenage Ninja Mutant Turtles de Microsetti, ou même Total Recall, toujours d'Ocean!





# ROBOCOP 2



Avant d'aborder ROBOCOP 2, rafraîchissons-nous la mémoire: vous vous souvenez de ce Detroit futuriste où règne la violence, chapeauté par un cartel gigantesque, l'O.C.P. (Omni Consumer Products), dont la devise lubrique est de contrôler la police; une police, il faut bien l'avouer, dont les moyens sont quelque peu éprouvés par l'avalanche de crimes qui submerge la ville (Detroit n'a pas été choisi au hasard, c'est actuellement une des villes les moins classées au Top 50 des assassinats au USA). Les techniciens glorieux de la firme mettent au point l'arme ultime contre les malfaiteurs de demain: RoboCop, être de chair et d'acier bricolé avec ce qui reste de Murphy, filé tambour à coups d'honneur. Et ce dernier de nous prouver l'efficacité de la technologie moderne, en balayant les voyous dans un effacement d'effets spéciaux spectaculaires. Qui plus est, la morale est sauve, puisque l'homme triomphe de la machine: Murphy retrouve ici à peu ses souvenirs et son idéal d'être humain, malgré son apparence de bête de cirque et en dépit d'un lavage de cerveau, ce qui prouve une fois de plus la supériorité du neurone sur la puce (...). Happy end!

Le décor revis le même, et quelques années ont passé; c'est le début l'ambiance se fait plus sombre encore, avec pour toile de fond incident nucléaire, émigration de la couche d'ovone et apparition d'une nouvelle drogue. ROBOCOP 2 se veut encore moins rassurant que son prédécesseur et nous promet un futur intéressant fort sympathique!



Le climat de terreur s'intensifie avec la venue du Néon, cette drogue à la couleur chalybe vendue dans des injonctions jaunes (SIDA oblige), les membres de la police de Detroit se lancent dans une grève massive, à laquelle ne participe évidemment pas notre ami Murphy, pas plus que son frère de choc, le sérialiste Lewis. Il leur échappe la conséquence un surcroît de travail, et dès le début du film l'action érige à une cadence infernale.

Paul Verhoeven a laissé la place à Ivan Kerschner, surtout connu en France par le grand public en tant que spécialiste des "suites", puisqu'il fut le réalisateur de L'Empire contre-attaque et de Jurassic plus Jurassic; cependant son œil est lié à un cinéma (peu ou plus) intimiste, et sa caméra est jalonnée de films qui laissent des places fort honorables dans des registres variés, comme The young captives ou Les yeux de Laura Mars. Mais les choses étant ce qu'elles sont et le cinéma américain ne commençant pas à déclinement défilé ni mûrissant entre les réalisateurs "intelligents" et ceux qui travaillent dans des superproductions, il a vu devenir une valeur sûre des films à gros budget.

La même remarque est également valable pour Peter Weir, pur produit de l'Action/Studio qui a connu une carrière de l'histoire avant de faire ses vrais débuts au cinéma dans Shoot the moon d'Alan Parker et Blackman Banzai en 1984. La filmographie de Lewis, alias Nersey Allen, est quasi à elle plus homogène, plus "à la française", et ses points forts sont Cézair, Palatine et Blow out de Brian de Palma.

Revenons-en à l'action proprement dite: sans vous dévoiler l'intrigue, laissez-moi vous parler du film. Le 2 s'explique pas que le fait qu'il s'agisse de la suite, mais bien évidemment, comme vous devez vous l'imaginer, fait référence au deuxième "bébé" de l'O.C.P. Je vous laisse le découvrir par vous-même, mais personnellement je n'ose imaginer le troisième...

Frank Miller (voir dossier) et Walter Green (qui co-écrit la bande-annonce) sont les scénaristes de talent de cette suite à la fois plus violente, plus mouvementée et plus angoissante: le malheureux héros est soumis à rude épreuve, et se voit même cruellement espionné après un démontage forcé (voir photo) dans le but de la discréditer aux yeux de l'opinion publique. Cela donne sûrement aux scènes les plus cocasses, lorsque Murphy, doté de plusieurs centaines de directives, réagit de façon pour le moins curieuse! Ceux d'entre vous qui ont vu l'extrême utilité dans les salutes de cinéma: "Thank you for not smoking" veinez ce que je veux dire. La trame du film est en effet la suivante: l'O.C.P. et son patron (Don O'Hedley) toujours aussi sympathique veulent mener Detroit à la banqueroute, afin de leur redonner à eux-mêmes et de reconstruire une cité nouvelle, genre Métropole. Le maire essaie désespérément de sauver sa ville, et doit pour cela s'allier à un jeune truand - très jeune, même, interprété par Gabriel Byrne, 22 ans, qui défend un usage impressionnant après la mort de Cain, son patron assassiné de la distribution du Néon. Après plusieurs essais sans succès, RoboCop 2 voit le jour: vous avez bien entendu, devient que l'affrontement est inévitable!

Les effets spéciaux sont encore plus démentés que dans le 1, c'est vous dire, avec en plus de superbes images de synthèse pour reproduire le visage du deuxième joujou. Le costume de RoboCop est toujours dû au génial Rob Bottin, à qui l'on doit Star wars, King Kong de John Guillermin, The thing de Carpenter, Les sorcières d'Eastwick de George Miller, et qui a travaillé sur Le film de la retraite (dit-il le chef!); Total accueil de Paul Verhoeven avec Arnold Schwarzenegger. Rien que ça! Chris Walas fut quant à lui chargé d'adapter le costume de RoboCop aux canons, ce qui n'est pas une mince affaire. Il fut l'auteur des maquillages de Star wars, puis travailla pour H.M. sur Les aventuriers de l'Arche perdue et Le seigneur de Jéhu, il conçut les multiples Gremloins et obtint un osier pour les mémoires de l'été, il réalisa donc La machine. Il est également le réalisateur de La mouche 2. Phil Tippett est le constructeur et l'animateur de RoboCop 2, que l'on peut sans hésiter désigner comme étant la plus belle animation de robot jamais conçue, il s'agit d'être fluide avec les "walkers", les robots d'attaque, les robots de L'Empire contre-attaque. En bref, on peut dire que RoboCop 2 vaut le détour, ne serait-ce que pour la qualité époustouflante de ses effets spéciaux.

Bien sûr, il se trouvera toujours des gilets pour affirmer que le film technique n'est pas une fin en soi dans le cinéma, et que le scénario privilégie un peu trop l'aspect au détriment de côté psychologique du personnage de Murphy. Il n'en reste pas moins que RoboCop 2 est un excellent film d'action, où l'on a à peine le temps de souffler, servi par une qualité technique irréprochable.

Une seule chose m'étonne, mais c'est peut-être dû à un glissement précoce ou à mon petit côté réac: il se dégage des images et de l'action une réelle violence, et je m'interdis à ce qu'il soit interdit aux...toujours-est-il que non! Scène les spectateurs plus jeunes que Rob, le jeune diabolique préface, sont cordialement invités à aller voir Dick Tracy. Il reste à espérer que le scénario ne prume pas des allures de porphyrie, alors les vendeurs de ce tréfilé de tout genre de gosses entrain dans leur magasin. O tempora, o mores!





## FRANK MILLER: LE RENOUVEAU AMERICAIN



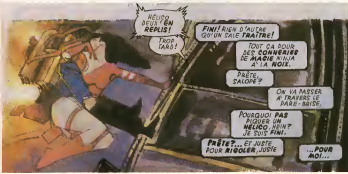
Frank Miller, dessinateur et scénariste né en 1957 aux USA. C'est en 1978 qu'il publie ses premières planches chez Gold Key; simultanément il signe un certain nombre de récits de guerre pour DC et crée finalement aux éditions Marvel des séries comme Peter Parker alias l'Araignée, ou encore Elektra.

1983 voit la naissance de *RoboCop* pour DC. En 1986 il dessine et écrit les scénarios de *Batman*, *Dick Knight* pour la même firme. 1988 fut une année faste avec le retour d'Elektra, la création de Liberty avec gibbons comme illustrateur, et *Hard boiled* en tandem avec Greg Darrow pour les dessins. Mais Miller, pour le grand public, c'est avant tout le scénariste de *RoboCop 2*.

Le style de Miller et son côté novateur dans le milieu du comics en font un des dessinateurs et scénaristes les plus appréciés; il a su donner une dimension nouvelle à ce qui n'était alors que de la BD pour adolescents, élargissant le champ des lecteurs vers le monde adulte.

En tant que dessinateur, ses performances restent étonnantes et peu agencibles, mais à part quelques exceptions. L'ensemble de son œuvre décline en qualité variable et ne suscite pas la fascination.

Il est surtout de la plupart de ses scénarios, dont le noirceur, le pessimisme et l'aspect critique en font de véritables petits chefs-d'œuvre de drame psychologique. L'hyper-violence se mélange au quotidien; le résultat en est toujours efficace, sans être nihiliste et fétide. Le côté américain version Miller a un arrière-goût de pourriture.







Elektra, assassin/ruffia accompli, a été créée par Frank Miller dans le cadre de la série Daredevil. Les deux personnages tombent amoureux l'un de l'autre, raconte-t-elle, mais tout ne s'arrête pas là, l'organisation de la main (confédération ninja) réussit à lui redonner vie et lui fait accomplir un certain nombre de forfaits.

La première série en quatre épisodes des Elektra, intitulée "Elektra", réalisée par Frank Miller, nous conte l'histoire de cette fille de milliardaire grec, brillante étudiante et tueuse à gages. Les dessins sont ce qu'ils sont, pas brillants dans l'ensemble. Le scénario quant à lui n'est pas intéressant, à lire.

Pour le deuxième volet de cette série toujours en quatre volumes, le scénario reste de Frank Miller mais les dessins, eux, sont du talentueux Bill Sienkiewicz. Le scénario reste de quatre, les dessins sont beaux.

Éditeur : Guy Delcourt  
Genre : Comics



Ronin est un samouraï de Japon du XIXème siècle, déshonoré et poursuivi dans le New York du XXème siècle qui prend ses racines dans le monde de l'espionnage de Miller; il devra y affronter malédiction et genre humain.

L'histoire est originale et bien argumentée, le dessin est égal à lui-même. Le découpage scénaristique toujours aussi intéressant. A voir.

Composé de six volumes, cette saga devrait vous dépayser, c'est le moins que l'on puisse dire.

Éditeur : Zenda  
Genre : comics







Batman ou la série des Dark Night composée de quatre volumes est certainement une des œuvres les plus significatives de Miller.

Publié en 1986 par DC comics, ce récit destiné de près de deux cents pages confronte un Batman du troisième âge aux forces de l'ordre et du chaos qu'il met dans le même panier et traite de façon égale, le côté de cette bande dessinée visant pour les lecteurs un formidable coup de poing à la réécriture de Superman par l'ineffable Batman.

Les dessins plus travaillés qu'à l'ordinaire sont acceptables, voire assez bons. Le rythme est donné par le découpage scénaristique auquel nous a habitués l'auteur, à couper le souffle.

Le comics venait de passer avec cette œuvre du monde des enfants à celui des adultes; Miller aura été un des précurseurs du genre et aura su entraîner beaucoup d'adhésions à sa suite dans le monde imprévisible du comics et de la bande dessinée en général.

Editeur : Zenda  
Genre : comics



FRANK MILLER ★ DAVE GIBBONS

# LIBERTY

★ UN REVE AMERICAIN ★



## 1: JUNGLES

Liberty. Un rêve américain 1: Jungles. Le scénario est de Frank Miller, les dessins de Dave Gibbons. Evénement de l'année, cette série composée de quatre albums de grande qualité allie le meilleur de Miller et le talent de Gibbons.

Les dessins collent parfaitement à leur sujet. Dans un style réaliste, ils illustrent à merveille les propos de Miller. Le trait est clair et incisif, les couleurs éclatantes comme les fleurs de la violence du ghetto où vit Martha Washington, héroïne de cette histoire.

Le scénario est à l'image de la ténacité du créateur américain. Cette race et social, guerre, fascisme et militarisme sont omniprésents dans ce monde si proche du nôtre où Martha essaie de survivre. Mal née, noire de peau, ses seuls atouts sont sa détermination et son instinct de survie.

Peinture étonnante d'une Amérique que l'on peut reconnaître, même si la fiction doit mieux faire passer le pilule; œuvre politique peut-être, chef-d'œuvre sûrment.

Editeur : Zenda  
Genre : anticipation



Autre grand événement de l'année, la sortie de Hard boiled, album fait en collaboration avec Geoff Darrow pour la mise en images, sur un scénario de Miller qui a prouvé son côté intéressant.

Geoff Darrow est un dessinateur américain né en 1954 en Iowa (USA). Il commence sa carrière comme directeur artistique et travaille par la suite aux studios Hanna-Barbusa, pour lesquels il crée de nombreux personnages de dessin animé. A collaboré à la réalisation d'un petit film avec Moebius : La Cité Peur; c'est par son entremise qu'il fait la connaissance de Miller et que débute leur collaboration pour Hard Boiled, qui doit sortir courant novembre 90.

Un récit plein de violence dans une société qui tient de Blade Runner et de Brazil. Au vu des premiers dessins, Darrow a su imposer un style personnel à cette série qui semble sortir des sentiers battus. A suivre.

Editeur : Guy Delcourt  
Genre : anticipation  
Parution : novembre 90





A full-page movie poster for the film 'Dick Tracy'. Warren Beatty, as Dick Tracy, is the central figure, wearing a white suit, a red striped tie, and a black fedora. He is leaning over a dark desk, looking directly at the viewer with a serious expression. On the desk are several sheets of paper, some with sketches or maps. The background is dark, with a window on the left showing horizontal blinds through which bright light is streaming, creating a high-contrast, noir-like atmosphere. The title 'DICK TRACY' is written in a large, stylized, yellow-outlined font in the upper left corner.

# DICK TRACY

Un an après Batman, un nouveau héros égaye nos rues! C'est celui de Dick Tracy, détective privé des années 30, la prohibition, d'après une bande dessinée de Chester Gould, aussi connue aux États-Unis qu'inconnue en France. Quand on sait les décevants résultats obtenus l'année dernière par Batman, on peut s'interroger quant à la réussite de Dick Tracy en France, qui dispose d'une campagne publicitaire semblable, d'une bande annonce ayant le même look et d'une bande originale très voisine, et d'ailleurs créée par le même compositeur: Danny Elfman. Seulement, derrière Dick Tracy, on retrouve deux noms à succès: Warren Beatty, réalisateur, producteur et acteur principal du film, et The Walt Disney Company. Qu'en est-il de ce film jusqu'à maintenant bien secret?

Le film, le scénario et les personnages de Dick Tracy sont inspirés d'un roman de Chester Gould, l'auteur de la série Dick Tracy.  
Le film est distribué en France par The Walt Disney Company.



## DICK TRACY SELON WARREN BEATTY

Dick Tracy est inspiré d'une bande dessinée des années 30, ce qui explique le fait que le personnage soit peu connu en France. La particularité de cette BD est de s'être composée que de couleurs primaires, ce qui lui donne un look assez particulier. L'idée de Warren Beatty, véritable initiateur du projet, fut de réaliser un film employant un minimum de couleurs.

Ainsi, le film comporte un rouge, un bleu, un violet, etc., qui sont toujours les mêmes, quel que soit l'objet auquel ils se rapportent. Évidemment, c'est visuellement étonnant, et même si à première vue cela paraît d'un goût douteux, après les premières minutes du film, on s'aperçoit que cela donne vraiment un aspect inédit au film. Réalisé entièrement en studio, le film a demandé un travail des acteurs et aux costumiers qui ne disposaient que d'un très faible nombre de couleurs pour réaliser décors et costumes.

Le film comporte une ribambelle de "villains", que Tracy rêve d'emprisonner. Leur chef, "Big Boy" Caprice, est joué par Al Pacino, mais parmi les méchants, on retrouve bien des acteurs connus comme Dustin Hoffman ou encore William Forsythe. Cependant, il n'est pas toujours facile de les reconnaître, puisqu'ils sont tous grimsés de manière à être particulièrement laids. Et on peut dire que c'est ainsi, la galerie des méchants étant particulièrement abominable. Ce fut une des grosses difficultés du tournage, puisque les acteurs devaient être maquillés entre 2 à 4 heures tous les jours, ce qui les obligeait à être au studio très tôt le matin.

Madonna joue le rôle de la femme fatale du film, Brasthena Mahoney. Son rôle, bien ambiguë, créait une

Impénétrable et chapeau jaune: le costume du héros.

Une vue très BD de la ville.



Le cimetière: un nouvel étalage de couleurs!



Un des méchants du film.



Dick Tracy en pleine guerre des gangs.



tout à chanter, ce qui tombe particulièrement bien, puisque c'est ce qu'elle fait de mieux.

Côté effets spéciaux, tout s'est surtout fait au niveau des décors. Il y a en effet de nombreuses vues de la ville au loin, et on a dit bien appel à l'utilisation de Monte Carmine. Il s'agit de séquences particulièrement réalistes, faites sur une vraie ville. L'image paraît alors superposée à une scène de film, et le tout donne ainsi une scène réaliste et crédible.

En fait, le film se décompose en deux parties: la majeure partie du film présente des scènes très visuelles, avec des personnages nombreux, et une atmosphère relativement tendue, mais qui n'éclate que dans la seconde partie, lors du final. C'est dans cette dernière partie du film que toute l'action et la violence du personnage éclatent, rappelant à la limite le final de *Bonny & Clyde*.

## LE SCÉNARIO

Àu début du film, Flatop, bendit notoire, élimine Lips Mastis, déclenchant ainsi une véritable guerre des gangs, à laquelle Dick Tracy va se retrouver mêlé. Ce sera en fait un affrontement constant entre les hommes de Big Boy "Al Pacino" Caprice et la police, affrontement qui se terminera véritablement en duel. Quelques personnages voudront éliminer Flatop, comme Madonna dans le rôle d'une chanteuse de cabaret attirée par Tracy mais au service de Big Boy Caprice, Tess Trachet, la fiancée de Tracy, ou encore le Kid, un gamin des rues que Tracy recueillera et qui deviendra un de ses meilleurs alliés.

Dick Tracy entre les mains des truands...



The Blank, mystérieux personnage au double-jeu.

Le Kid joue un rôle plus qu'important dans le film.

La table des meurtres, avec au fond, Al Pacino.



Dick Tracy chérin...



Dick Tracy et sa fameuse montre radio.



Flatop en plein combat.



## LE RÉSULTAT

Au final, Dick Tracy pourrait très bien marcher beaucoup mieux que *Batman* l'année dernière. C'est tout d'abord une production visant une clientèle plus jeune que celle de *Caped Crusader*, ce qui devrait être renforcé par la présence de Madonna. Avec en plus une musique assez bonne (quoique ayant vraiment des airs de *Robocop*), rigide Danny Elfman, Dick Tracy est un spectacle pour les très jeunes, comme Disney a l'habitude d'en offrir. C'est également une expérience visuelle comme on n'en reverra certainement pas avant... Dick Tracy 2, qui a bien des chances d'être un jour réalisée!

En attendant, Dick Tracy sort le 26 septembre dans toutes les salles, mais vous en réentendrez sûrement parler d'ici là.





## DICK TRACY:

C'est Disney Software, label entre les mains de Nathan et Titus, qui prépare le jeu adapté du film. Dick Tracy, le jeu, devrait sortir en octobre sur Amiga, PC et ST. C'est, comme on aurait pu s'en douter, un shoot'em'up, rappelant un peu Robocop. Vous dirigez Dick Tracy (qui l'œil cru?) et avancez dans un décor qui scrolle horizontalement. A



## LE JEU



l'écran, de nombreux truands apparaissent en tentant de vous éliminer avec les armes qu'ils possèdent, le plus souvent des armes à feu. Vous avez le choix entre l'utilisation du revolver, de la mitrailleuse ou de vos poings. Chaque ennemi dispose d'une vitesse propre, ce qui veut dire qu'il faudra souvent les toucher plus d'une fois avant de pouvoir continuer. Le jeu comporte plusieurs niveaux,

entrecoupés de petites scènes où apparaissent les "méchants" du film.

Graphiquement, Dick Tracy est particulièrement fidèle au film, que ce soit dans le choix des couleurs pour les personnages et les décors ou au niveau des pages graphiques particulièrement soignées des personnages du film. Le jeu devrait être disponible aux alentours du 20 octobre.

















François Boucq, dessinateur français né en 1955, a débuté sa carrière en 1975 en publiant des caricatures politiques dans *Le Point* et *L'Express*. Il est publié en 1978 dans *Blaze* et en 1980 dans *Chaos* (glacié). Les histoires courtes qu'il signe dans *"A suivre"* donnent lieu à l'excellent album *Les pérorateurs du zézéisme burlesque*, qui tient à nos yeux une place de choix dans la bande dessinée d'humour, à côté de Goscinns dont il se rapproche sans pour autant le copier.

Son style clair et précis laisse entendre son passé de caricaturiste, et il a l'air de croquer des trombones à la fois passe-partout et inoubliables. Il se dégage de ces histoires irrésistiblement un profond sentiment de dérisoirisme allant jusqu'au nihilisme, mais équilibré par une poésie qui ne laisse pas indifférent. C'est notamment son utilisation savante des couleurs qui donne à la cruauté des situations un côté symbolique.

La collaboration fructueuse avec l'excellent Jérôme Charyn, scénariste de talent s'il en est, se traduit par *Le journal du magicien* puis par *Boucq du diable*, dernier album en date. Ces deux œuvres se distinguent de la carrière solo de Boucq dans laquelle aucun héros n'apparaît. Dans le premier, Rêa est une jeune fille romantique qui tombe amoureux d'Edmond, personnage fascinant et mystérieux. *Boucq du diable* est quant à lui un héros tragique, doté d'un physique pour le moins effrayant et qui doit faire face au regard et à la haine des autres.

La plume de Boucq prend un ton plus grave avec les récits de Charyn, et ces histoires très sombres sont incontestablement des œuvres très fortes de la BD moderne. Une seule certitude, il faut lire les albums les plus récents.

Éditeur: Caselmann / A suivre  
Genre: Humour Noir



Illustrations Copyright Caselmann / A suivre



Illustrations Copyright Caselmann / A suivre



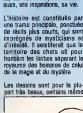
Olivier Letroit, jeune dessinateur de vingt ans, débute sa carrière de façon fulgurante avec le mime en images des Chroniques de la Jerni moia, dont le tome 1 s'intitule *Le Signe des Ténébreux*, et le tome 2 *Le Jour des Dragons*. Le scénario est de François Marcel Froidéval, un vauit et imposant routard de la profession de scénariste dans l'univers du jeu de rôle.

Récit d'Henric Fantasy par espérance, qui ne réussit pas toujours à éviter les démons du genre. Ne me faites pas croire de que je n'ai pas peur, c'est bien d'être un mauvais scénariste. Et puis nous n'en sommes pas encore à la fin, pour porter un jugement définitif.

Un Oracle, un groupe de vaillants aventuriers, soit un polard, un vauit et une nouvelle guerre, composent l'équipe de base, à laquelle viennent se joindre aussi des compagnons, n'oubliant pas dans le rôle de vauit, le vauit le-même et les albums de l'équipe commandés par Frier Groux. Tous sont les protagonistes de cette grande épopée, et pourtant, vous vous en serez peut-être douté, des bêtes d'entraînement appelaient.



Illustrations copyright Zenda



aussi fascinant que *Huit jours*, parfois humoristique, voire satirique, les chats en font.

A mettre absolument dans les mains des amateurs des livres, mais que dans celles des autres, ne serait-ce que pour l'intérêt des dessins.

Éditeur: Guy Delcourt  
Genre: Insolence



Illustrations copyright Guy Delcourt





John Botoz, dessinateur américain, dépense ici son talent. Le Masque à l'Encre est une de ces œuvres qui ne peuvent pas passer inaperçues au vu des dessins somptueux et de la qualité des récits qui sont tenus de différents scénaristes plus ou moins connus, tels que Chris Claremont ou Graham Marks.

Cet album est composé de quatre histoires courtes à la frontière du conte fantastique et de l'épouvante. La cruauté et l'horreur qui s'en dégagent sont quelques-unes de leurs caractéristiques, en plus de la fascination que provoque leur lecture, qui n'est servie d'ailleurs par d'énormes au sein de leur dessin.

Les graphismes sont de purs modèles de technique et de beauté. Chaque récit se caractérise par un style différent et pourtant très adroitement rendu, preuve indéniable de la maîtrise de ce créateur et de son sens artistique.

Les couleurs sont tout à fait très soignées et éclatantes et témoignent de sa grande maîtrise du sujet, même technique pour son utilisation du noir et blanc. Il peut être considéré comme un dessinateur au style globalement orienté vers le réalisme.

A noter que chaque épisode a été entièrement publié par le mensuel Comics USA.

Editeur: Comics USA  
Genre: Contes fantastiques

Illustrations copyright  
Comics USA



MAIS PERSONNE NE SAIT CE QUI SE PASSE EN CE MOMENT



Mister est un dessinateur français qui contrecarre à sévir en 1984 dans l'album d'essai. Il en est depuis l'un des plus incontournables 1985 à voir la naissance d'Alphagor Wuzak, l'histoire nous l'en a dit. Ses préoccupations, navigant juste en dessous de la caricature et ses aventures initiales ont contribué à en faire un héros des temps modernes, à mi-chemin entre Woody Allen et les Monty Python (il y a de la place, comme ce ne se peut pas ne tromper de façon trop flagrant).

C'est l'année suivante qu'apparaît la deuxième sœur Marie-Thérèse des Baginottes, qui continue l'épistémologie des personnages de Mister, à la fois grotesque, moqueuse et pourtant tellement crânie de vérité et de persévérance.

Fluide Glacé a édité le deuxième volet de ce saga: c'est l'occasion idéale pour dépendre cet être obscur, à la fois philosophe résolu et fantasiste et ses récits aussi laissent que ses ambitions. Les études d'un comble dévotionnelles auxquelles celle "Vieilles Femmes" se trouve confrontée sont autant de prétextes que exist l'astuce pour dresser un complot inévitable de notre belle société moderne.

Mister mène le monstre et le jeu de mot vaneux, il jongle avec l'absurde et la terreur au quotidien, et se moque de son dessin.



qui, sans être nouveau, a acquis un style particulier et étonnamment naviguer. Ces deux recueils d'histoires complètes se déroulent librement, mais soignée, une fois la crise de rire passée (ou bout de deux ou trois ans), l'émotion peut vous gagner, celle de ne pas pouvoir en lire d'autre.

Editeur: Fluide Glacé  
Genre: humour



Illustrations copyright Fluide Glacé



Mobius, dessinateur et scénariste de génie, nous étonne une fois de plus avec cet album hors du commun.

Quand vient-il, lire étonné: ce premier volume, ou bien met-on une référence à 1985, qu'il fut l'entrée de tous les dangers pour Mobius? Il s'engage à fournir une série de tâches à une galerie de portraits pour une expo qui n'est jamais lue, les tâches ne correspondent pas à leur tâche, puisqu'elles prennent la forme de planches couleur au monochrome non figuratives, parlées de l'ensemble des tâches.

Surprenante, ces gaucheries intérieures qui nous soutient avec une facilité étrange des images de mondes inconnus, de civilisations d'un autre temps.

Mobius, coloriste, ou encore organes ou machines bizarres, qu'il faut d'acier ou de magma de chair, tous ces semblants d'identification, propres au système de référence de chacun d'eux nous, ne peuvent occulter l'étonnante talent contenu dans ces planches, du moins pour certaines d'entre elles.

Découvreur d'un monde intérieur vous étonnez, Mobius se révèle comme un peintre initiatique de ses propres visions. De l'art? Que petite animation n'importe que moi, et peu importe la définition du moi ou du lieu art, du mineur ou du grand, du beau ou du laid, de celui qui se vent ou de l'inventif, pourvu que l'on nous laisse regarder et décider du statut



que l'on veut lui donner. Une préface de Pierre Sciabo, accompagnée de recueils, ainsi qu'une postface de Mobius, au goût acide et humoristique. A consulter à tout le monde, surtout de Mobius et à tous les curieux amateurs d'art.

Editeur: Castelman  
Genre: Folie

Illustrations copyright  
Castelman







**Marshall Law** est une BD en trois tomes dont vous ne saurez pas intact. **Marshall Law**, Chasseur de héros. Il s'agit d'une bande dessinée de **Marshall Law** et **Atanarjuat**.

Petite mise en scène le scénariste et Kevin O'Neill le dessinateur, issus de la tradition du comics. Ils ont eu grandeurs leurs distances avec cette série qui sort des sentiers battus par le vent de l'exploitable justice à la sauce USA.

Les dessins sont hauts en couleurs, c'est le moins qu'on puisse dire. Le style de O'Neill n'est pas piqué des hannetons, vous pouvez me croire! Son trait se situe entre le caricature et l'hyper-réalisme, pas de quoi baver ni direz-vous, et bien et. Car, sans être d'une originalité à tout épuiser, ses dessins sont sans conteste d'une remarquable efficacité, et très adaptés au rythme du récit et à son propos.

Matroneurs, voleurs, drogués, alcoolisés, cobayes, vilains anti-héros, les anti-héros handicapés, les super-héros ne sont pas ce qu'ils étaient. Le personnage principal n'est



plus: fabriqué de toutes pièces comme plusieurs autres volontaires par le destin. Chose, par les besoins d'une guerre, il en revint moins atteint que la plupart de ses camarades devenus trop nombreux pour cette société entièrement dévouée à la réussite sans tache. Il faut alors bien avouer que ces héros de super-héros aux motivations caricaturales par la guerre et le drogue en sont une, et pas des moindres.

Dénon réducteur, marqué pour le tradition: Marshall Law, Super-héros, il les destitue; fils de la zone. Il lui ressemble. Plénière d'une patelle histoire de meurtres en série, il saura se donner à fond dans



la répression.

Parodie, humour, clichés, tout est passé méticuleusement en revue sans nous en épargner les détails. On en notera.

Editeur: Zenda  
Genre: Comics adulte



Illustration copyright  
Zenda



C'est en 1966 qu'il débute **Goldsmith** chez **La Saison**, édité aujourd'hui dans son intégralité par les mêmes éditions **Castelman** même.

Les dessins de Cabanos, tout en étant d'un relatif classicisme, possèdent une luminosité à la personnalité, d'une sensibilité qui se caractérise par des couleurs sobres ou de autres mélanges. La précision de son trait accentue le réalisme de ses personnages et donne un cachet particulier à l'ensemble de ses œuvres.

Cinq histoires courtes composent ce volume, et sont toutes de préférence au déploiement de la diversité de son style. Toutes sont basées sur l'adoption et la rencontre avec l'étranger. L'humour et la cruauté y ont une place de choix, même si l'ensemble n'est pas totalement dépourvu de tendresse.

Editeur: Castelman / À suivre  
Genre: Histoires courtes



Illustrations copyright Castelman / À suivre



Thierry Ségur, jeune dessinateur français, et Bruno Chevillon scénariste, publient en 1969 le premier volume de **La Saison des Venues**, suivi un an plus tard du **Pays des Songes**.

Le succès est immédiat. Les dessins sont sobres, d'une grande luminosité, et très adaptés au scénario d'Henri Fantasy de Bruno Chevillon, qui est un des meilleurs que l'on ait, évitant les clichés et les poncifs habituels: monstres, sorcières, dragons, fées, etc.

Les personnages ont de l'originalité, une ligne et du caractère, qualité rares dans ce type de BD. Fantasy que l'histoire Fantasy ne s'adresse pas qu'à d'étranges individus en manque de lectures appropriées à leur âge mental.

Les dessins de Ségur rythment le déroulement de cette aventure hors du commun et des détails avec un talent incontestable. Son style, malgré son indéniable personnalité, n'a rien de résumément nouveau. Pourtant il s'en dégage une magie et une présence dignes

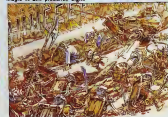


des meilleurs, car est peut-être à la symbolique parlante entre le dessinateur et le scénariste. Le résultat de cette coopération: deux tomes, dont la lecture vous tiendra en haleine jusqu'à la fin. On attend le prochain volume avec impatience.

Editeur: Guy Delcourt  
Genre: Histoires Fantasy



Illustration copyright  
Guy Delcourt Editions







**L'Incal**, un mot à la connotation funéraire qui reçoit pourtant une brillante dans le Século et cruel univers de la cité Puri, les de végétation de John Orlot, personnage né en 1993 dans les pages de Métal Hurlant.

Moribus fut le premier dessinateur de cette série composée pour le moment de huit volumes, dont deux mis en images par Janjetov. Dans l'ordre de lecture: **Avant L'Incal** (Janjetov-Jodorowsky), **Détective privé de classe** (Janjetov-Jodorowsky), **L'Incal Noir**, **L'Incal Lumière**. Ce qui est en bas de la page est la liste: **La Cinquième Essence 1: Le Galaxie qui sonne**; **La Cinquième Essence 2: Le Baiser d'Or**.

Alexander Jodorowsky, scénariste, né en 1930 au Chili. Ne d'origine russe, s'est établi à Paris depuis de nombreuses années. On lui doit entre autres la saga d'Alif Thau. Moribus, alias Jean Grand, scénariste et dessinateur, né en 1938 en France; je m'entendais lui, voir le numéro précédent pour le plus ample renseignements. Janjetov est le digne succès.



**L'Incal Lumière**

**CE QUI EST EN BAS**



**L'Incal Noir**

**LA CINQUIÈME ESSENCE**



Illustrations copyright  
Humanoides associés



**CONVEN**



Illustrations copyright  
Humanoides associés

seus de l'ouverture. L'histoire est localement optimiste ou presque, "pas question de Troisième Guerre mondiale ou de société décadente postapocalyptique/technique. C'est la description d'un futur plutôt cool, ouvert vers l'espace et les nouvelles technologies. Pourtant les réels pas complètement leur futur, les politiques sont toujours aussi intégrées ainsi que leurs prévisions, si vous voyez ce que je veux dire.

La question est de savoir comment vont évoluer les personnages et le scénario dans les prochains épisodes, quels, au total.

Éditeur: Humanoides Associés  
Genre: SF



**ALANDE**



Illustrations copyright  
Zenda

paré par les forces du mal. Classique, rien de plus, le scénario manque néanmoins encore de maturité pour être classé parmi les meilleurs; l'auteur peut en décider tout autrement.

La qualité de cette BD réside surtout dans sa narration, qui réussit à nous faire pénétrer dans un monde de légendes et de poèmes, où la violence et l'horreur ne sont pas absents.

Atride, le personnage de cette saga, est un chevalier effréné qui, de retour après une longue guerre, découvre son royaume aux mains des forces du mal. Fait prisonnier, il réussit à s'échapper grâce au concours d'un vieux sage, qui

lui redonne la force de combattre. La magie et les sortilèges jouent un rôle à travers cette saga. L'ensemble constitue un bon début; il reste à explorer ce que la suite aura à offrir de cet avant-garde prometteur.

Éditeur: Zenda  
Genre: Heroic Fantasy

Encore un récit d'Horacio Fantasy qui ne mélange pas ses idées, mais qui reste dans la plus pure tradition du genre: princesse et royaume, mais un



Illustrations copyright Zenda





Marc-Antoine Mathieu, dessinateur et scénariste français, né en 1959, commence sa carrière comme graphiste en agence. 1987 voit paraître son premier album déjà en noir et blanc *Paris-Méduse*, aux éditions Futuroscope.

*L'Origine* est une bande dessinée dont les fondements sont le surréalisme et dont les thèmes sont l'après d'Owell et de Brecht.

Les illustrations sont en noir et blanc, ce qui donne un ton très particulier à l'ensemble, qui est recouvert de main de maître. Les dessins possèdent un style original, dont il émane une aura d'ambiguïté et d'humour effréné décapante.

Le scénario est une petite merveille: Julien Corantia. Aquelacques, héros sans tache de ce récit, occupe le personnage fonction d'agent du ministère de l'humour, chargé de mettre à jour le grand génocide des blagues et l'incognitisme. Il mène une trépidante vie de griffe-papier, jusqu'au jour où il reçoit le début d'un manuscrit, sous forme de bande dessinée, qui narre sa propre vie: l'ars de ses camarades de bureau ou les terribles coïncidences?

Le récit de cette impossible enquête vous propulse dans une société de censeurs absurde, dirigée par une administration répressive et bureaucratique. De plus, le thème principal de cette histoire



tourne autour d'un chère, dont le symbolisme ne devrait pas vous être inconnu. Nous lirons cet article par la citation de la postface de l'album qui nous laisse dans une angoisse terrible!

L'histoire s'achève-t-elle ici? J. C. Arqueloque est-il mort? Vous le saurez si vous le paraitre un jour: *"LE SECOND TOME"*.



Général est le seul mot qui convient, à lire absolument et dans les plus brefs délais.

Édition: Guy Delcourt  
Genre: Aventure / Fantastique  
Illustrations copyright Guy Delcourt Éditions



Chive Barker avec lequel vous avez fait connaissance dans notre précédent numéro, est sans doute devenu le schtrouf de vos rêves cauchemardes. Il récidive avec *Sang Pour Sang*, bande dessinée composée de 2 nouvelles, sans effrayantes.

La mise en image a été réalisée par 2 illustreurs deshérités: John Bolton (dont on parle dans ce numéro pour l'album *La Marque à l'Encre*) et Scott Hargrett.

Trente pages pour chacun de ces épisodes, certes, peuvent y voir un signe, dans tous les cas c'est largement suffisant pour avoir des merveilles.

Les deux récits sont dans la plus pure tradition de la littérature de l'horreur, leur rythme est celui de vos battements de cœur, les descriptions de Bolton sont toujours aussi belles, peut-être plus classiques que dans son autre album.

La première histoire est celle de deux homosexuels en voyage en Yougoslavie, qui seront peu à peu confrontés à l'horreur d'une tradition ancestral digne de l'Apocalypse. Les dessins de Scott Hargrett sont dans un style beaucoup plus réaliste que ceux de son prédécesseur. Le récit

quant à lui nous ramène la difficulté qu'on a de se réajuster dans son sein, un fil à la roulette comme formatrice. Très vite, celui-ci se rendra compte du malheur qui régnait dans ce merveilleux établissement de tous. Notez que ces deux épisodes sont déjà paru dans la magazine Comics USA.

Édition: Comics USA  
Genre: Terreur

Illustrations copyright Comics USA



Cro Tois est le pseudonyme de Cyprien Tasse, dessinateur né en 1954. Il commence sa carrière aux éditions Lug à Lyon en réalisant diverses petites illustrations. C'est en 1977 qu'il publie quatre aventures du petit trappeur, et c'est en 1980 qu'il débute la publication de *Photomix*; à partir de 1981 il dessine un nombre important de titres édités par Lug.

De la tradition des comics il garde en certain sens de la notion et du rythme, qui est pour beaucoup dans le succès de ces publications.

Le dessin de son trait lui assure un rendu clair et fluide. Les personnages de son dernier album *Futz Fitzbi* sont attachants et ne manquent pas de caractère.

Une bande dessinée haute en couleurs et en péripéties. Le scénario de Thierry Caillaud se situe entre le folie ludique et l'horreur Fantasy. Non



dénué d'humour, l'ensemble reste un peu trop simple et non génial.

Un jeune adolescent du nom de Fitzbi, accompagné par un renard dressé à chaperon, se fait poursuivre par la garde pour rapine, et se voit tirer d'affaires in extremis par un vieux magicien au sens pratique en mal d'apprenti, débute alors pour lui une vie d'aventure et d'étude. Pas toujours facile quand on n'est pas un héros comme les autres. BD destinée à un jeune public.

Édition: Glénat  
Genre: Fantastique



VOILÀ POURQUOI TU ME PARLES QUE D'UNE ANNEE, MAIS QUE TU M'AS TIRÉ Vingt ans! VOUS GRANDISSEZ LENTEMENT MAIS VITEZ TRÈS VITE, VOUS AUTRES!



Illustrations copyright Glénat





Dave McKean, dessinateur dont vous avez fait la connaissance dans notre précédent numéro pour l'album *Les Élus d'Attila*, est toujours aussi talentueux, ces graphismes sont de la même veine : diaboliquement beaux.

Nail Gaiman est le scénariste de cette histoire en trois tomes. Ce récit de la conception originale devait vous étonner. L'histoire en elle-même est assez complexe et torturée, mélangeant fantastique, poésie et ultra-violence.

Ne lâchez pas sur les moyens, les auteurs nous font littéralement plonger dans un monde à vous couper la souffle. Les super-héros ne sont plus



des créatures marchandes aveuglées par le bien ou son contraire, mais des êtres aux dires subtils, et à la pensée chagrine. Tout commence par la mort, violente, sans appel, et se poursuit par une naissance dont le caractère instabul n'effraye pas le professeur Sylvain Philip Fleur au corps de femme, aux pouvoirs sans limites, excepté le feu, qui n'a qu'un seul défaut : savoir qu'elle est. L'orchidée est son symbole, sa signature.

Les dessins sont vraiment grandioses, très suggestifs. McKean possède un sens aigu de la couleur et du rythme, le découpage scénique en est une des preuves. A vous de découvrir le resto



Editeur : Zenda  
Genre : Fantastique



Rion à voir avec un récit ayant pour toile de fond l'Égypte ancienne : les Enfants du Nil, c'est le nom d'une association regroupant de jeunes dessinateurs de l'école des Beaux-Arts d'Angoulême.



1000 : La nuit des faux, écrite par Tiburce et dessinée par l'art dans un style et une ambiance qui ne sont pas sans rappeler Poe, surtout du fait des cadrages façon grand angle.

Les autres nouvelles en stage sont les autres : La grande nuit, Des milliers de fois, Camille et Vito, Les toiles de la lune, La rue des uns, Les enfants, Les chiens et La société. Tout à tour drôles, sensibles, angéliques, morbides, parodiques ou satiriques, ces récits sont tous attachants et chacun trouvera son bonheur dans ce bouquet aux multiples saveurs. Cette vitrine chatoyante de l'école d'Angoulême permet de couvrir l'histoire de celle-ci au milieu d'un vote pédagogique dans notre beau pays de



Griffu, pseudonyme de Werner Guélin, né en 1943, dessinateur belge. Etudiant à l'Académie des beaux-arts d'Anvers, il en sort en 1971. Plusieurs expériences chez différents éditeurs l'ont mené en 1987 à créer la série de *Munro* avec Di Giorgio pour le journal de "Spiral".

Jean-François Di Giorgio, est né à Marseille en 1971. Substantiel pour le dessinateur. Hecchi, il est des histoires courtes et deux albums, il travaille par la suite avec Yung et enfin Griffu. Munro est sa première œuvre de longue

histoire. Munro, les deux albums de Ha-Ta-Men, est le troisième volume des aventures de ce détective de l'ère des guerres.

Chaque épisode est précédé de la découverte d'un nouveau pays, d'une nouvelle histoire. Évoluant dans la période mouvementée des années vingt, ce personnage au



faux air de Brindavoine (fils de Terri), ouvre vous entraine dans des intrigues folles. Le personnage de Phil Munro, gène en épaisseur à chaque nouvelle parodie, vous révélera sa personnalité par bribes. Les dessins sont d'une grande originalité possédant ce je ne sais quoi de néo-classique qui rappelle mes BD d'enfant. Exulte de Terri, concitain ou non, Griffu semble s'être inspiré, le récit se déroule en Chine, exotisme et dépaysement assurés. L'ensemble est sympathique et se lit avec plaisir. S'adresse à un jeune public.  
Editeur : Dupuis  
Genre : Polar



Illustration copyright Zenda



Illustrations copyright Gay Delcourt Éditions



Illustrations copyright Dupuis









Reversé l'appel de Citruth, dans une nouvelle incursion très attendue qui ne déçoit pas, si ce n'est par le qualité du papier sur lequel ont été imprimées les illustrations pleines page comme toute notre série n'y a pas de jeu d'ensemble.

Petit rappel, l'appel de Citruth est un jeu de rôle inspiré de l'œuvre de Howard Phillip Lovecraft, qui se déroule sur sa forme initiale en 1920 aux

États-Unis. Vous incarnez un personnage aux caractéristiques visuelles, pas un super-héros, et vous devez opposer avec vos faibles moyens une résistance aux conjures diaboliques tentés par des créatures issues du panthéon de H.P. Lovecraft ou par leurs acolytes.

Cette édition réunit le traditionnel livret des années vingt et celui des règles proprement dites, et intègre les deux extensions issues indépendamment de la boîte d'origine: une nouvelle feuille de personnage vient compléter le tout, qui a subi quelques révisions (surtout de principe).

L'intérêt de ce jeu n'est plus à discuter, ni à le faire. Nous en avons cette nouvelle édition à été appréciée surtout pour son côté pratique, esthétique et en ce qu'elle est.

SD & T.L.  
Éditeur: Jean Descaeste  
Genre: jeu de rôle



Si est un monde fermé, c'est bien celui des jeux de stratégie historique, et tout particulièrement les reconstructions de batailles napoléoniennes. Ce circuit se divise habituellement en deux camps: les wargamers, qui revivent le fracas des combats à l'aide de pions dupliqués sur une carte en papier (ou carte en vinyle la plus fortunée), et les figurinistes qui disposent d'un capital plus (beaucoup plus) élevé et réalisent des dioramas impressionnants, dont certains peuvent sans conteste être qualifiés d'œuvres d'art.

Le jeu réalisé par Jean-Michel Hautefort et Jean-Jacques Petit se situe entre les deux, le modèle fourni dans la boîte est bien sûr en carton, mais les règles sont celles du jeu de figurines, une seule d'entre elles représentant quarante hommes.

Approche intéressante, qui permet au wargamer de s'essayer à l'histoire figuriniste sans avoir à se priver de vacances bien méritées. Et si d'ailleurs celui-ci se lance dans l'aventure des soldats de plomb, il lui est possible de continuer à jouer aux Aigles tout en se constituant une armée progressivement, en intégrant pions et figurines.

Trois livrets sont inclus: le premier concerne les règles proprement dites, le deuxième traite de l'organisation des armées et le dernier propose différents scénarios, qui permettent de répliquer diverses batailles vécues par Bonaparte entre 1801 et 1815. Si leur

esprit vous attire, sachez que vous n'aurez à en lire que le plus ou le moins, car ceux-ci sont bilingues: les règles de gauche sont en français et celles de droite en anglais; c'est même toute logique, puisque ce sont les deux forces en présence. De plus des règles de base sont prévues. Un excellent jeu pour débuter.

T.L.  
Éditeur: Jean Descaeste  
Genre: wargame napoléonien



Saluez la venue au monde de Plasma, nouveau bimestriel édité par Suez Productions, auquel participent les plus éminents créateurs de cette société. Au programme du premier numéro, une myriade d'idées de jeu pour les produits Suez: Battle XVII, le Nomme Satake-Magna Vertica, Whip Shog, Zoni, mais aussi un dossier sur... JRM, avec une foule de nouvelles règles intéressantes illustrées par cette formule d'adoption, qui apporte un suivi à chacun des jeux concernés.

Le suivi est à mon humble avis une notion essentielle du jeu de rôle, en effet, c'est la qualité des aides fournies à un jeu qui en détermine le succès ou l'échec, car sans scénarios ni extensions il faut un travail de titan pour faire jouer un malheureux groupe sans qu'il s'ennuie à la lecture de la règle.

Pour se parler que d'un seul scénario, je prends un exemple au hasard: Actualize now, signé Jean Kramer, destiné à

être joué par un groupe de zéro à six, "ayant atteint l'âge de servir le pays". Quelques regards ont suffi à bien saisir pour constater la pertinence de cet scénario: soigner ou, vous l'aurez deviné, les joueurs sont menés dans la peau de charniers ayant l'honneur de servir le petit chémin pendant 360 malheureux jours. Amis de la santé, bonjour! L'écoulement d'eau n'épargne aucune partie au joueur, et sa documentation précise est à mon humble avis fondée sur une expérience personnelle douloureuse. Une attention que les personnes qui n'ont pas profité par elles-mêmes de l'entraînement continuel avec la grande machine gérant plus d'un million...

T.L.  
Éditeur: Suez Productions  
Genre: bimestriel d'adoption de jeu, un peu comme White Dwarf avant que ça ne devienne une œuvre commerciale



Désordre Compendium est une extension pour la partie. Satake / Magna Vertica, dont nous finies l'usage dans le dernier numéro. Nous tenons malheureusement pas reçu le temps d'écouter, ce qui nous dépense d'un des du bien.

Revenons-en à nos maîtres: le supplément pour INSMV, qui contient dans un portfolio en carton tout l'appareil d'un livret de sette pages et une étonnante série de fiches recto-verso en papier glacé. Chacune de celles-ci détaille un des événements nés du génie de Clé et de l'Enfer.

Les archanges et princes-démons sont décrits individuellement, tant en ce qui concerne leurs caractéristiques et leurs pouvoirs qu'en ce qui concerne leur personnalité et de leur relation avec le monde et avec leurs pairs. À noter sur le recto de chaque fiche l'indication de la date d'arrivée, à savoir un scénario précis (mais cette fois-ci sans explication, donc très simple; mais pour nos joueurs, c'est un scénario en paragraphes en forme de description ou de scénario, et dont la lecture vaut son pesant de cohérence).

Le livret traite de la hiérarchie démoïque et de l'armée de Dieu, et contient de plus un scénario pour le Nomme Satake intitulé "Tant va le crâne à l'eau qu'à la fin elle nous les casse". Une nouvelle extension est prévue, sous le doux nom de Battle, avec la possibilité pour les joueurs d'opter pour le thème des Vingt Deux siècles sont également annoncés, ainsi la possibilité d'être joué avec bien par des joueurs qui par des angles. Cela nous promet un bel avenir pour ce jeu déjà incontournable.

SD & T.L.  
Éditeur: Suez Productions  
Genre: autrefois



Que voilà une excellente idée de réviser la tradition de Cosmic Encounter, le best-seller des jeux de société de West End Games, qui plus est dans une belle boîte qui plus est (le vase fait par passer pour un manuscrit).

Le principe du jeu est très simple et a fait le succès de ce produit, car il permet de se plonger rapidement dans des parties délectables et riches en rebondissement. Chacun (de deux à six joueurs) EST un extraterrestre, ou plus exactement représente une nation d'extraterrestres plus ou moins évolués (forte ou faible technologie, la bombe, le vide, le laser et le sonar...). Chaque joueur dispose d'un système soigneusement composé de cinq planètes, et doit combattre les autres afin de s'installer sur cinq autres planètes. Pour cela il dispose de diverses cartes, met en jeu les forces disponibles sur ses différentes bases et peut utiliser son "pouvoir": c'est en effet le particularisme de chaque espèce extraterrestre que de pouvoir faire une action impossible aux autres entités.

La force de ce jeu est de permettre de multiples configurations: il est donc de jouer deux fois de suite le même "aller", car le tirage se voit pointer toutes cartes jouées qui sont parties sans différences et reviennent. Bien sûr, certains pouvoirs sont plus forts que d'autres, mais les alliances qui ont fait le succès de Cosmic Encounter sont toujours présentes.

Il est à noter que cette édition comprend les nouvelles règles qui avaient été précédemment incluses dans diverses publications, ce qui donne une raison de plus de se procurer cette belle boîte d'acier.

T.L.  
Éditeur: Jean Descaeste  
Genre: jeu de société SF





# TEMPS FUTURS

Prochainement, sortie du dernier Valérien et Lavaline. Fière par octobre 90, le scénario est toujours de Chélin, et les dessins de Mézières. Album que nous attendons avec beaucoup d'espérance.



**Le geste impensable.** Ils présument du garage hermétique, en ont un des développements possibles sur des terres de Moskou et l'officier est en images par Shinnou. C'est un saga en trois volumes est parue sous forme de comics aux USA. L'album est annoncé pour août 90 et devrait se trouver en rubrique BD dans notre prochain numéro.

Editeur : Humanoides Associés  
Genre : aventure  
Parution : août 90



Jordan, nouveau héros qui devrait voir le jour cet automne, semble nous promettre des sous-histoires et des sautes blanches. Le scénariste en est Mokyo, à qui l'on doit



déjà Graines part de cuir et de Ballade au bout du monde. Les dessins sont quant à eux signés Christophe Rossi. l'histoire est celle de Jordan, étudiant en parapsychologie poudrière par des forces mystérieuses; le décor est celui de la ville de Prague.

Editeur: Guy Delcourt  
Genre: Thriller fantastique  
Parution: automne 90

Sur des dessins et des textes de Fifi Red's, Mokyo, l'histoire, partie du diable a fait à première vue d'un album à ne pas manquer. Humour acide et originalité se sont penchés sur son besson, le résultat semble détonner. A suivre.

Editeur: Humanoides Associés  
Genre: humour noir  
Parution: août 90

Cet autumn nous annonce le sort de son agenda 91, avec pour thème principal, Corts Malaise.



Barcelonlight est le dernier album d'Anne Goettinger. Toujours un événement, celui-ci n'a pas l'air des autres : regard de femme sur une Barcelone sensuelle et attirée. Plus de détail dans notre prochain numéro.



Les Humanoïdes nous annoncent une prochaine réédition, et pas la même, puisque c'est celle de l'ouvrage complet de Blot.



Petit événement qui devrait peut-être grand en octobre 90, la parution du premier tome de Sati, une "aventure" de Sati & Victoria. Les dessins sont de Edith, les textes de Vane et à première vue, cela semble être original.



Editeur: Humanoides Associés  
Genre: chronique sensuelle  
Parution: septembre 90

## DERNIERES MINUTES

Et voici la couverture de l'Épave, écrit par Serge Brussolo, et par Serge Brussolo, qui sortira aux

éditions Gérard De Villier, en septembre 90.



Gérard Klein, écrivain français né à Paris en 1928, a une formation d'économiste. C'est après avoir travaillé aux éditions Robert Laffont comme éditeur et directeur de la collection de SF "Allures et genres" qu'il publie entre 1960 et 1964, la saga d'Argyre, sous le pseudonyme de Gilles d'Argyre. Elle se décompose en trois volumes. Le Bata des ténés, Les Voiliers du soleil et Le Long Voyage.

La réédition de cette trilogie a été légèrement remaniée par son auteur, mais s'y agit



aucune crainte, seule la forme a subi quelques métamorphoses (inséance et sagesse ob-

servé), le fond reste le même et les personnages gardent leur âme.



Cette saga ayant pour décor les éphémères et à cet égard de Space Opera; c'est une œuvre sensible et sentimentale, où l'action ne fait pas tout, mais le décor et dont l'histoire est la



qualité la plus remarquable. Les personnages qui se déplacent de ce roman ont une réelle densité.

Mais, planète rouge, succède les rêves les plus fous; celui d'y créer une atmosphère respirable. Anchin Noë, chimiste, y croit, entraînant derrière lui une révolution sociale et culturelle dont les conséquences le dépassent.

Accoucheur d'univers et de phantasmes, l'auteur nous propose cette trilogie à conseiller à tous ceux qui rêvent d'Argyre.

Editeur: Gérard De Villier  
Genre: SF

## FANTASTIQUE!

DE RETOUR DANS LA FRANCE, APRES UN LONG SEJOUR DANS L'AFRIQUE, LE GRAND MARABOUT STEFAN LAVO' SA'RO VOUS ATTEND POUR RESOUDRE TOUS VOS PROBLEMES!

Grand maître des sorceleries Africaines, expert mondial des terroirs et des oiseaux, élève du chef sorcier Ouchou Boule, il réécrite et trouve la solution de vos maux.

Si ton amie elle est partie, elle reviendra dans la semaine, vous pouvez faire confiance. Problèmes de santé, ennuis au travail, retour d'émotion, révélation aux examens.



Ti pouz être mon ami!

Consultation tous les jours de 10h à 23h sur le 3615 GENA, cour B, escalier 3, 4ème étage, Métro Porte de St-Ouen





# PETITES ANNONCES

## ATARI

Vends pour Atari ST 4 originaux (Shinobi...), Honneton Roman, 14 rue du Grand Pré, 60000 Beauvais. Tél: 44.48.39.95.

Vends Atari 520 STF lecteur DP + souris + tapis souris + freetboot + très nombreux originaux + disques vidéos + très nombreuses revues + joysticks + démos... 3500 francs. Tél: 68.45.31.66. Cherche aussi contacts sérieux. Demander J.Baptiste.


## AMIGA

Recherche pour Amiga Sangai d'Activision, Empire de l'Internet. Tél: 66.55.87.36 entre 18h et 19h.

Pour en finir avec les virus, pour débiter vos amitiés avec des superbes mégademos, pour vous élever sur Soundtracker grâce à des centaines d'instruments, pour trouver les meilleurs utilitaires dans vos domaines ou pour faire chanter votre joystick, qu'attendez-vous pour demander le catalogue gratuit des logiciels du Demosale public AMIGA (+500 disques disponibles). FREE Distribution, BP 134, 95930 Tostiers.

Vends pour Amiga 500 moniteur couleur 1084: 1790 francs, extension mémoire 512 Ko: 790 francs, 15 originaux (Shadow of the Beast...), boîtier d'alimentation, souris. Honneton Roman, 14 rue du Grand Pré, 60000 Beauvais.

Vends Amiga 500 + moniteur 1084 (couleur) +14 jeux + joystick + souris. Pou servir. Tél: 30.74.76.92 après 20h30. Demander Christophe. Prix: 5000 francs.



PETITES ANNONCES

Obtenez un disque au G4 de 30 francs (ou de 15 francs pour les abonnés) à l'adresse de Prestimage.

ATTENTION! NOUS REPUBLIQUONS TOUTES PETITES ANNONCES DU 4. SEULEMENT QUESTION D'ÉCHANGE DE BOUTS PRATIQUE. PAYER PASSEUR.

Vends Amiga 500 + 4 jeux originaux. TBE, nov 89. Prix: 2800 francs. Vends aussi synthé Yamaha-Midi PSR-36: 2200 francs. Tél: 39.54.26.05 après 18h. Demander Nicolas.

## PC et COMPATIBLES

Recherche personne possédant logiciel "Copywrite 90". Tél: (06) 42.69.0.87 après 18h.

Vends jeux originaux complets: TV Sport Football, Populous + data disk, Budokan, North & South, Rocket Ranger, Full Metal France, Battle of Britain, Centurion. Tél: 94.82.00.68 (week end).

Vends pour PC: Pirat & Forget (120 francs), Commando (100 francs), Arkavies + Super Tennis (80 francs), Driller (120 francs), Skyfox 2 (90 francs), Schelen (80 francs), Xenon 2 (90%) + Wargames (200 francs), Risk Dangerous (90%) + Phantasia 3 (200 francs). Tél: 55.72.17.21 (week-end).

## DIVERS

Vends console Nec (sous garantie) + joysticks + jeux. Tout TBE. Très bon prix. Tél: 49.26.64.60 ou 40.54.97.85 après 19h. Demander Patrick.

Vends Sega 16 bits complète + jeux. Etat neuf. Vends CD-Rom + matériel + jeux complets en parfait état. Vends Nec 1 + jeux + 2 joypad. Vends jeux Nec, Sega 16 bits. Pour tous renseignements, demander Adel ou 42.52.44.96 (après-midi).

Vends imprimante DMP 2000 à 1500 francs et Epson FX 85 à 1700 francs. Tél: (06) 1.46.87.23.15. Demander Patrick Guerin. Laissez un message si absent.

Vends lecteur SP144 pour Atari STF/E. Tél: (06) 1.46.87.23.15. Demander Patrick Guerin. Laissez un message si absent.

Vends CPC 6128 couleur + revues + disquettes + 70 jeux (Dragon Ninja...). Honneton Roman, 14 rue du Grand Pré, 60000 Beauvais. Tél: 44.48.39.95.

Vends CPC 6128 + moniteur couleur + disquettes + joystick + branchements pour 2 manettes + casque Amstrad + revues et livres Amstrad. Le tout en TBE. Prix à débattre. Demander Alain ou 66.39.39.15.

Vends Sega neuve sous garantie + pistolet + 6 jeux (Rocky, R-Type, After Burner, Secret Command, Vigilante, jeux pistolet) + joystick. Prix réel: 2800 francs vendus 5400 francs. Tél: 66.78.97.16.

Vends console Nintendo + 2 manettes de jeux et câble pistolet + 8 jeux (Double Dribble, Super Mario Bros 1, Top Gun, Megaman, Ikari Warriors, Tiger Hell, Ghost's Goblins) + des centaines du journal Club Nintendo + 1 moniteur couleur. TBE. Valeur: 4990 F vendus 3500 francs le tout. Tél: Clément ou 48.34.55.59.

# ATF

## ADVANCED TACTICAL FIGHTER II

DIREC' MIEUX J'AVIS LES FRANÇAIS ET LES MEILLEURS JOUEURS DU MONDE



## ADVANCED TACTICAL FIGHTER II

Dosage explosif Stratégie/Action

Un type unique de jeu entre l'arcade et la réflexion stratégique. Au-delà des technologies modernes... envoie-les vers le futur avec ATFII... Bientôt disponible sur ST, Amiga et PC

Distributeur par  
**UBI SOFT**  
810, Rue de Valmy  
93120 Montreuil-sous-Bois  
Tél: 48.57.05.52







ATARI ST/STE  
CBM AMIGA  
IBM PC &  
COMPATIBLES

L'action est au plus grand niveau stratégique de bataille que l'on ait jamais vue. Vous dirigez un char l'assaut "Moulet" dans une des 16 missions de guerre qui vous sont proposées. 15 de ces phases de la guerre Nord/Sud à commencer il y a 10 ans. Les combats se déroulent au point mort de la guerre se neutralisant sur un front du territoire Nord. En effet les opérations du Nord de chaque armée sont telles que toute attaque frontale par l'ennemi d'origine se terminent rapidement. Aussi la seule façon pour porter le front ennemi est l'attaque des blindés, un paradigme dans des opérations complexes.

Le "Moulet" est le blindé le plus moderne en ce qui concerne des troupes d'élite. Il peut être équipé d'armes les lignes ennemies et son armement est à la pointe de la technologie développée par les scientifiques des territoires du Nord.

**ocean**

ZAC DE MOUSQUETTE,  
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE  
TEL: (1) 43350675